サターンの情報をもれなくCATCH! 合併でどうなる!? セガバンダイ
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年3月7日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻6号通巻162号
390 YEN
1997 03/07 Vol.6
特集!! '96年セガサターンマガジン・グランプリ発表 PART1-2
応募総数19,581票! ジャンル別作品賞他発表!
SPECIAL企画 ファンタジーゾーンを創った男達
特報!!
グランディア/新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
下級生/サクラ大戦 花組対戦コラムス
御意見無用-Anarchy in the NIPPON-/サイバーボッツ
セガサターン最新ソフト満載！
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者/ヘンリーエクスプローラーズ
超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜/Jリーグビクトリーゴール'97
プロ野球グレイテストナイン'97/だいな♡あいらん/D-XHIRD
セガサターンCOMPLETE GUIDE！
デイトナUSA CIRCUIT EDITION

HORNET

DAYTONA® USA

CIRCUIT EDITION™

新コースの追加でヒートアップ!!

前作の3コースに加え、「NATIONAL PARK SPEEDWAY」と「DESART CITY」の2コースを用意し、レースはさらにヒートアップ。

2プレイヤー対戦が充実!!

画面上下分割や、セガサターンモデムを使ったX BANDによる通信対戦、さらに対戦ケーブル対応と3タイプが選べる。

ゴーストモード搭載!!

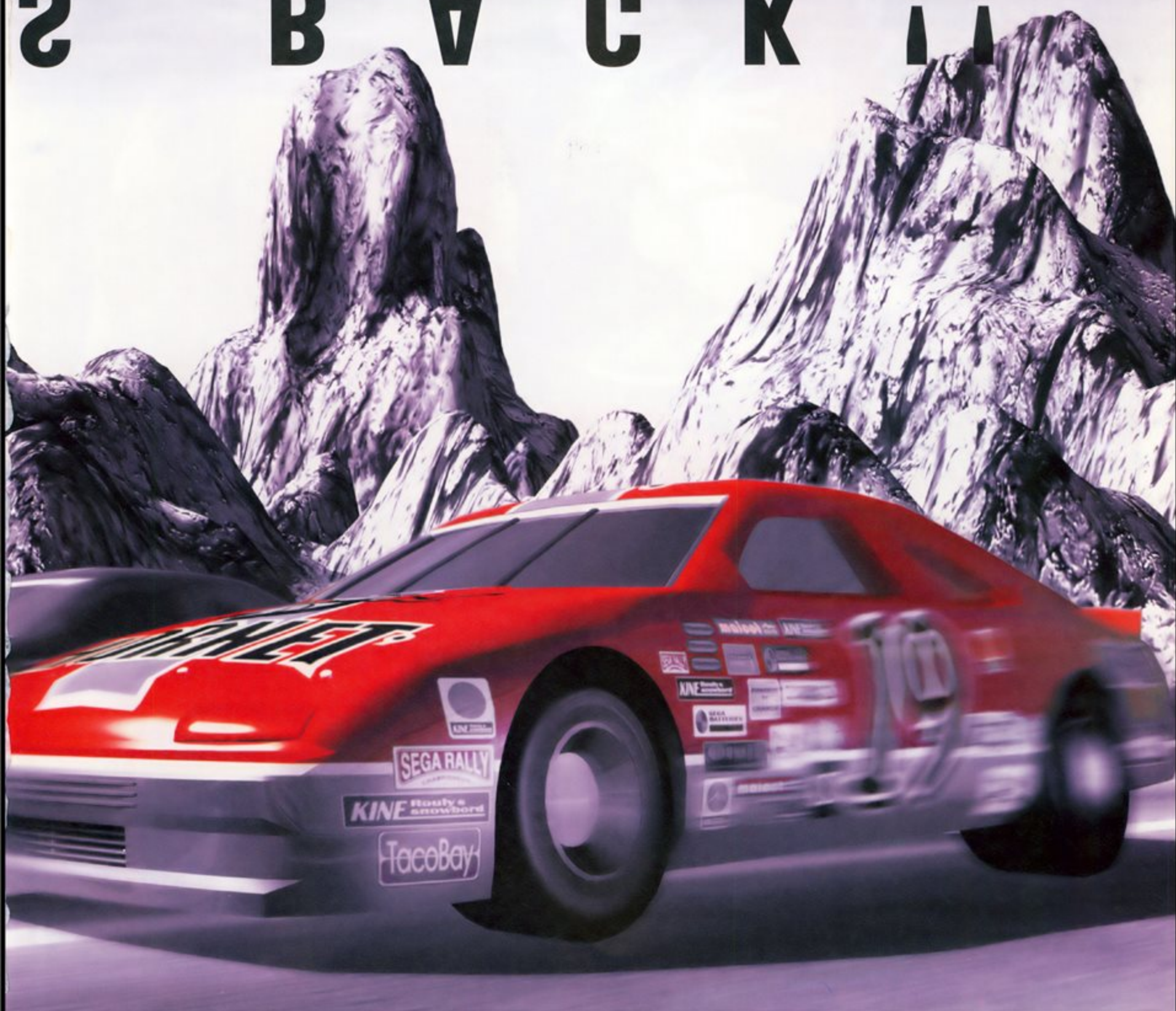
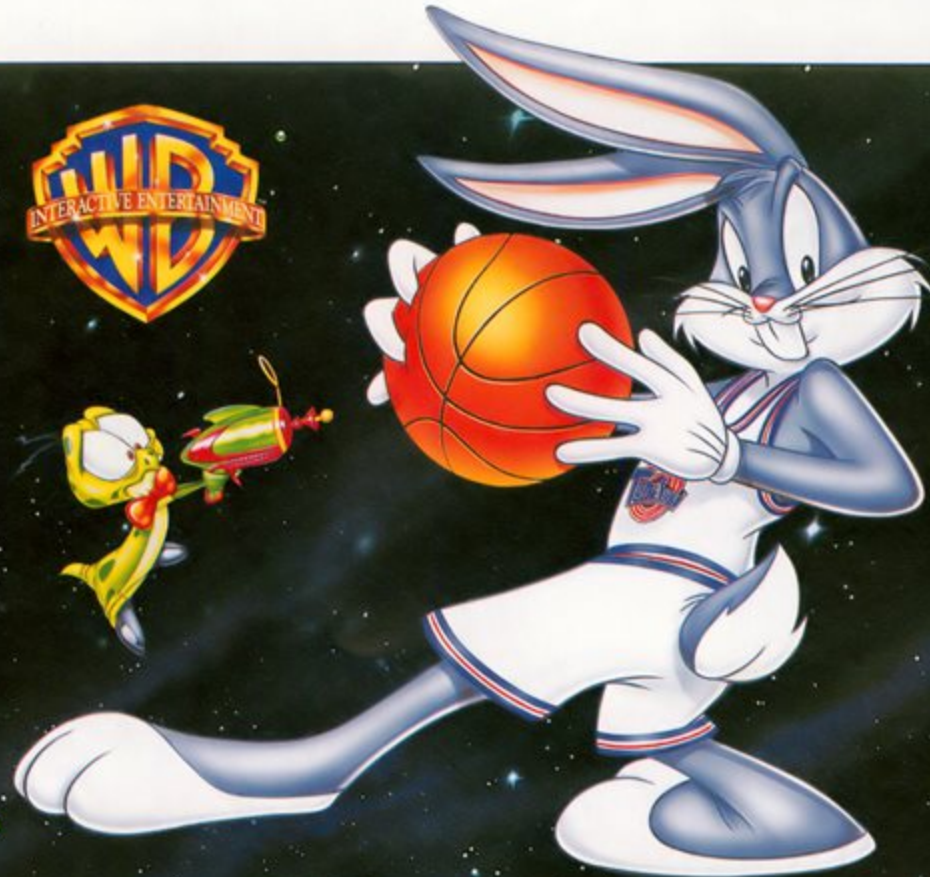
「セガラリー」でも採用の、「ゴーストモード」も用意。自分のベストタイムと競えるぞ。表示方法も6種類から選択可能。

8種類の車でテクニックをみがけ!!

個性溢れる8種の車が登場。ドライビン・テクニックやコースに合わせて自由にチョイスしよう。

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

※通信対戦サービス(X BANDシステム)利用には、別売のセガサターンモデム(14,800円)及び、セガサターンメディアカード(2,000円)が必要です。また、プレイには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金)が必要です。
※対戦ケーブルによるプレイは、セガサターン及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円発売中)1本が必要です。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PlayStation
SEGA SATURN
Warner Bros.
SPACE JAM
スペース・ジャム
あのマイケル・ジョーダンと
ルーニーテューンズが手を組んだ！
SPEED
SHOOTING
REBOUNDS
PLAYSTATION
97/2/28 ON SALE
SATURN
5800YEN

反則、場外乱闘
凶器攻撃
WWFインユアハウスに集結だ！
PlayStation
SEGA SATURN
WWF
IN your House
興奮しまくりの実況ボイスも
全米から選りすぐられた
10人のWWFレスラー達が
さらにグレードアップして、
WWF インユアハウス
プレイステーション
サターン
5800yen
本日発売
再び君の家で大乱闘！
なんでもありの無制限格闘ゲーム。
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
http://www.acclaim-jp.com
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
©1996 TITAN SPORTS,INC.©1996 Acclaim Entertainment,Inc.Developed by SCULPTURED SOFTWARE,Inc.SPACE JAM™ & © 1996 Warner Bros. All Rights Reserved. Developed by Sculptured Software, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® and © 1996 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

SEGA SATURN

天地無用！登校無用（とうこうむよう）アニラジ コレクション

初回限定特典 オリジナルドラマCDが同梱！！

「怒涛の恋愛育成パニック」
「魎呼VS阿重霞 ゲームソフト購入バトル」
「♪ゲーム作る者よっといで」
の3話収録！

初回特典

■購入者の方にオリジナルB2ポスタープレゼント
＊取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承ください。

■天地無用！セル画を500名様にプレゼント
＊アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で500名様にセル画をプレゼントいたします。
尚、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
（2月末必着）

好評発売中
価格8,800円（税別）

アーケード誌人気第2位の作品がセガサターンに登場！

WOLF FANG 空牙2001 ウルフファング SS

3月発売予定
価格5,800円（税別）

株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

YANOMAN GAMES
SEGA SATURN
オリジナル ビデオ アニメ
今、ゲームはOVAを超える!!
デジタルバトル
アニメーション
カラーピクチャーCD×カレンダー入りは
初回プレス分だけ!!
予約してね♥
CUBE BATTLER
STORY of SHOU
キューブバトラー
ストリート・
ゲーマー"デバッガー翔"
となって、今まさに開かれようとしている
「キューブバトル」全国大会に参加するのだ。
キミのバトルはストーリーの一部となって物
語の行方をにぎる。イベント・アニメーショ
ンではあきたらなかったキミへ贈る、アニ
メーションとバトルが一体化した、あたら
しい体験 デジタルバトルアニメーション。
CV:石田彰、小森まなみ、
高田由美、中村大樹、平松晶子、
高乃麗、安西正弘、他
1997年2月発売
(株)やのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所 4-19-3
やのまんゲームズに関する情報をインターネットで発信中!!
http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/
©1996 アミューズメントメディア総合学院DML・やのまん・丸紅
原作:山崎 理(南町奉行所・アミューズメントメディア総合学院DML)

このドキドキは止まらない！ もっと素敵に、アンジェリークワールド。

恋に生きるか、女王になるか？ 今度の試験はもっとドキドキ。

全てが謎に包まれたまま、今はじまる新たな女王試験——。
最新作はお馴染みの守護聖様に加え、
新キャラも登場して恋愛の楽しさもアップ。
また育成も、駆け引きの妙が味わえて面白さも倍増！
魅力いっぱいの第2弾。あなたに会うまで、もう少し。

※画面写真は開発中のものです。

アンジェリークSpecial2

ネオロマンスゲーム

4/4 発売予定 ●7,800円

【キャスト】

役	声優	役	声優
ジュリアス	速水 奨	ルヴァ	関 俊彦
クラヴィス	塩沢 兼人	ヴィクトール	立木 文彦
ランディ	林 延年	セイラン	岩永 哲哉
リュミエール	飛田 展男	ティムカ	私市 淳
オスカー	堀内 賢雄	エルンスト	森川 智之
マルセル	結城 比呂	メル	冬馬 由美
ゼフェル	岩田 光央	謎の商人	真殿 光昭
オリヴィエ	子安 武人	女王	白鳥 由里
		ロザリア	三石 琴乃

3月中旬発売予定 育成も恋愛も、この1冊で思いのままに！ 必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial 2 Sweet Guide RUBY PARTY監修 A5判 定価1,200円（税込） 4-87719-446-0

守護聖様といっしょに旅に出よう！

アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX ～トラベルセット～

旅のお供にぴったりの、素敵なグッズを
ゲームソフトと1つにしました。
トートバッグ、缶BOX、スポーツタオル……
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを
愛するあなたも、必携のセットです。

セット内容 ●アンジェリークSpecial2●トートバッグ●スポーツタオル●ミニ裁縫セット●缶BOX●ハミガキセット
※ソフトの内容は変わっておりません。

4/4 同時発売予定 ●9,800円

あの"アンジェリーク"が恋と冒険のバラエティゲームに！

ふしぎの国へ、ようこそ……！

ふしぎの国におっこちたアンジェリーク。
そこで守護聖様のお茶会が開かれると聞いて…
すごろく形式で進むゲームには、パズルをはじめ楽しい仕掛けや、
イベントがいっぱい。そして最後には胸が高鳴るエンディングも。
さあ、あなたもお茶会に急いで!!

サターン版で登場！ 特別出演：池田秀一

2/28 発売 ●5,800円

ふしぎの国のアンジェリーク

ストーリー紹介や恋愛エンディングのアドバイスなど情報満載！
ふしぎの国のアンジェリーク Sweet Guide RUBY PARTY監修 A5判 定価1,000円（税込） 4-87719-432-0

人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近！

女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下蘭と美女・シェール。彼らは何者？ そして真理子に迫る危機とは？——
マルチ作家・栗本薫の原作が、アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった話題のマルチメディア英語体験ソフト。

※画面写真は開発中のものです。

上巻 4/4発売 下巻 順次発売

各巻 6,800円

DARK HUNTER ダークハンター

㊤異次元学園 ㊦妖魔の森

イングリッシュドリーム®

原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士 マルチメディア英語体験ソフト
脚本・冠木新一／キャラクタークリンナップ・恩田尚之／英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）／英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood

楽しみながら英語が好きになる！ マルチメディア英語体験ソフト 好評発売中

EMIT 赤川次郎の緊迫感あふれる物語、小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■Vol.1 時の迷子／Vol.2 命がけの旅／Vol.3 私にさよならを：各8,800円
■EMITバリューセット：15,800円

ゲーム感覚で歴史に触れる！ 画期的エデュテイメントソフト。

マルチメディア歴史体験ソフト

ゲーム日本史® 革命児－織田信長

4/4 発売予定 ●6,800円

※画面写真は開発中のものです。

KOEIの最新情報をお知らせします。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページhttp://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI®

稀代の名軍師、諸葛孔明——
その鮮烈な生きざまに触れる。

リコエイションゲーム

三國志 孔明伝

※画面写真は開発中のものです。

赤壁の戦いをはじめ、卓越した才覚をもって
劉備軍に勝利をもたらした天才軍師・諸葛亮。
今、その生涯をゲームで体験する。
ムービーの使用人、人気声優・草尾毅の出演など壮大な三国の
物語をダイナミックかつ臨場感満点に描き出す!SLGと
RPGが絡み合う、新ドラマティック三國志、いよいよサターンへ。

3月28日発売予定
●7,800円

英傑を支えた民たちが、大陸統一の鍵を握る。
本格派歴史SLG、驚異のシリーズ最新作。
●好評発売中・9,800円

その姿を一新し、今よみがえる———
歴史SLGの不朽の名作、初代・三國志。
●好評発売中・6,800円

冒険も謎も運命も、七つの海が知っている――
胸躍る海洋ロマン、ついにサターンへ。

黄金郷を追う冒険家、仇討ちを誓う女海賊……6人の命知らずの運命が今、大海で交錯する！
スーパーファミコン版の人気ソフトがイメージ一新。色鮮やかなグラフィック、クリアなサウンド、
ムービーを使用したオープニングなど演出面を格段に強化して、いよいよサターン版へ登場！

※画面写真は開発中のものです。

3／28 発売予定 ●6,800円

リコエイションゲーム
大航海時代®II

■攻略に役立つ特大世界地図付！ 大航海時代II ハイパーガイドブック フクザワ・エイジ監修 A5判 定価1,200円(税込) 4-87719-434-7

人気ソフトをパッキング！初心者にも最適、お得なセット。 本日同時発売

バリューセットシリーズ

大陸の覇者をめざす歴史SLGと、その面白さを深める拡張キット。シリーズの原点を1つに！

歴史シミュレーションゲーム 三國志V & 歴史シミュレーションゲーム 三國志リターンズ

サターン版・通常合計価格＝16,600円 → 12,800円

天下統一を狙う歴史SLGプラス人気の拡張キット、さらにシリーズ第1作をセットに。

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 天翔記® & 歴史シミュレーションゲーム 信長の野望リターンズ®

サターン版・通常合計価格＝15,600円 → 11,800円

正社員募集

職種

①プログラマー②SE③ゲームデザイナー④CGデザイナー⑤マニュアルライター⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター⑧グラフィックデザイナー⑨出版・編集⑩海外営業（英語使用）⑪コンピュータシステム営業⑫法務⑬経理・財務（管理職候補含む）

※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。
※CG開発機材：SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ―310

■'97年新規学卒者も二次募集中！ ～詳しくは電話でお問い合わせください～

募集要項

●資格：22～36歳位／勤務地：横浜市港北区日吉 ●給与：能力・経験・前給などを考慮の上、当社規定により優遇
●待遇：昇給年1回、賞与年2回（'95年度実績：7.45カ月）、交通費全額支給、社会保険完備、諸手当（住宅・家族・役職・時間外）、退職金制度、従業員持株制度、財形制度、独身寮、社宅、伊豆保養所 他
●勤務：◎開発・制作部門 ／フレックスタイム制 コアタイム：11:00～16:00、標準勤務時間：1日7.5時間、清算期間：1カ月 ◎管理・営業部門 9:30～18:00 休憩12:00～13:00
●服装：開発・制作部門は服装自由 ●休日休暇：完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季・年末年始休暇　年間休日126日　その他有給・慶弔・特別・リフレッシュ休暇
●応募方法：履歴書（写貼）・職務経歴書および③④⑤をご希望の場合は作品を下記宛ご郵送ください。追ってご連絡いたします。履歴書・職務経歴書不返。秘密厳守。
●作品：職種③企画書1部（A4判5枚以内）、職種④CG作品3点以内（FD・MO・ビデオ可）、職種⑤制作にかかわった書籍・雑誌・マニュアル等3点以内　作品は選考後ご返却いたします。
送付先：〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町1―23―3　株式会社 光栄 総務部人事課SS係TEL.045―564―3111（直）　担当：杉山・三村

企業概要

■設立：1978年7月■代表者：代表取締役社長　襟川 陽一 ■資本金：84億9800万円（'96年10月）■従業員数：413名（'96年4月）■株式：東証二部上場
■事業内容：パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲームコンピュータ用ソフトウェアの企画・開発・販売、書籍及びCDの企画・制作・販売
■売上高：123億8000万円（'96年3月）■経常利益：40億7000万円（'96年3月）

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページhttp://www.koei.co.jp/

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

3Dアクションシューティングゲーム

A・M・O・K

惑星AMOK(アモック)——そこは、明日なき戦場だ。

半世紀に及ぶ戦争が終わり平和が訪れた惑星アモック。だがその陰で、戦いの火はまだくすぶり続けていた——
プレイヤーは傭兵として、さまざまな過酷な任務を命じられる。発電所の爆破、囚人の救出、地雷の除去……
バトルウォーカー"スラムバード"を駆使し、反射神経と判断力で敵の襲撃を打ち破り、任務遂行をめざせ！

全米を震撼させた迫真の3Dアクションシューティングゲームが日本上陸!!

3月発売予定
5,800円

海中のサメから、比類なき強さを誇るガーディアンドロイドまで、40種類に及ぶ敵。それらは大群で襲いかかる、激しくミサイルを撃つなど、様々な攻撃パターンを持つ。

バトルウォーカーや敵の動きは滑らかでスピーディー。手応え充分の展開が待つ！また2人プレイでは協力して敵に挑むチームプレイや、興奮の対戦プレイも楽しめる。

各種カードのデータや挿し絵、
セガや光栄のゲームキャラクターなど、
クリップアートはなんと500以上!
かっこいいカードを作ろう。

もちろん印刷は
美しいカラー印刷。
高品質のプリンターはA4から
はがきサイズまでOK、
連続給紙できる
オートシートフィーダを標準装備。
しかも場所をとらない
コンパクト設計。

オリジナル名刺も すぐに作れる!

お気に入りのクリップアートを
あなたの名前と連絡先に添えてみよう。
こんなに簡単に、センスが光る
かわいい名刺ができあがる!

光栄花子
〒223 横浜市港北区
箕輪町1-23-3
TEL 045-561-8000

光栄太郎
〒223 横浜市港北区
箕輪町1-23-3
TEL 045-561-8000

©SEGA 1996

このたび転勤のため、今月、横浜に転居することとなりました。慣れ親しんだこの土地を離れるのは寂しいことではありますが、心機一転、家族共々新天地で頑張りたいと思います。
日頃お付き合い頂いていた皆さまに感謝するとともに、今後ともよろしくお願いいたします。
また、お近くにおこしの際はぜひお立ち寄り下さい。
家族共々お待ちしております。
新住所 横浜市港北区箕輪町1-23-3
電話番号 045-561-8000

キーボードがなくても、コントロールパッドを使って
テレビ画面上で文字入力や変換ができる
ソフトキーボード機能がついているから安心。
キーボード入力したい人は
"セガサターンキーボード"を、
たくさん文章を保存したい人は
"セガサターンフロッピーディスクドライブ"
を接続して使うこともできる。

お礼の文章や時候のあいさつなど、
よく使う文章が自動的に
作成できる便利な
インテリジェント文書作成機能付き。

SEGASATURN用 ワープロセット

好評発売中

セット内容	●セガサターン用ワープロ EGWORD(6,800円相当) ●セガサターン用プリンタ BJC－210J(19,800円相当) ●セガサターン用プリンタ・インタフェース(6,800円相当)

通常合価33,400円相当のところ **セット特別価格:29,800円**

※"セガサターンキーボード(メーカー希望小売価格:7,800円)""セガサターンフロッピーディスクドライブ(メーカー希望小売価格:9,800円)"は別売です。[発売元:(株)セガ・エンタープライゼス]

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

コンビニまるごと大売出し。

ザ・コンビニ

3月発売予定！

パソコン大ヒットソフト移植決定！

コンビニをまるごとシミュレーション！

事業全体の経営戦略から、店頭での販売戦術までを、オーナーとして体験。小さな店舗から始め、ライバルチェーンと競いながら発展させていきます。目標は、10店舗の同時経営、その地域を首都にする、100万人の集客など様々。 その過程は、コンビニの営業活動そのままを再現、リアルに展開します。簡単・快適な環境で、奥深いシミュレーションの世界を楽しめるソフトです。

- ◆チェーン店と町が、互いに作用しながら発展。
- ◆最大10店舗を同時経営。
- ◆豊富な商品は種類別に販売価格の設定が自由。
- ◆酒・タバコ・薬の販売権も現実に則して設定。
- ◆個性を持った従業員は経験でスキルアップ。
- ◆店長の交代、転勤などの人事異動も選択可能。
- ◆マーケティングから広告・宣伝活動も用意。
- ◆強盗や万引きなどリアルなイベントが発生。

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796
■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
●スタッフ募集中 ●職種：1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D・3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせ下さい。総務部Tel.0422(70)7777

いろんなモノがある。いろんなコトがある。

ライバル店舗との距離や地域特性を考慮しながら、店舗展開していきます。お客ひとりひとりが個性を持ち、行動パターンにも様々な特性があるのです。昼と夜の来客数や客層の変化、季節による売れ筋商品の違いもリアルに再現。いかにしてニーズに応えるか、それがチェーン店を繁栄させる条件です。身近な流通ビジネス、コンビニの奥深い世界を楽しみながら実感できます。

用地購入

現実的に再現される土地環境！

どこの地域に進出するかで難易度の選択とり、誰もが楽しめるようになっています。周囲の環境、土地の価格を考慮して用地を購入、外装（規模）を選びスタートです。その後は予算があれが、どんどん新店舗を展開することができます。

◆町自体も時の流れでいろいろ変化。

販売権の設定

酒、タバコ、薬品などは認可制のため、誰もが、どこででも販売できるというものではありません。この部分も現実に則った設定がされています。

◆会社など様々な施設があるマップ。

内装施工

売上げをリアルに左右する内装！

客層によって、何を揃えるか、どこに置くかで店の売上げが大きく変化します。棚の位置を変えただけで、商品の売上げが違って来るのです。そこで、商品の特性を踏まえたレイアウトが大切になります。また、観葉植物、ベンチ、噴水などによる店舗演出が集客に影響を与えるのです。

◆コンビニの専門店化なども可能。

営業方針

販売戦略が広がる自由な価格設定！

商品の売値を種類ごとに、いつでも自由に設定することができます。目玉商品を作ったり、バーゲンセール、ディスカウント型など、いろいろな戦略、戦術が楽しめるのです。また、周囲の客層やマンパワーを考慮して、営業時間を選択することもできます。

◆数で稼ぐか、率で稼ぐかを配分。

スタッフ

経験でスキルアップする従業員！

雇える従業員は時期によって変化、延べ35人近くが登場。ひとりひとりに各種スキルや能力の違いがあり、経験によって成長していきます。その差はレジ打ち、商品補充、清掃などに大きく影響するのです。1店舗に3人までの配置となっていて、人事異動をいつでも行うことができます。そこで、RPGのパーティーの様に店舗ごとのバランスが重要になるのです。

◆給与の支払額の設定も個人別。

◆店長候補は慎重に選択！

調査分析

マーケティング活動まで用意！

どんな商品が売れているのか、また何が欲しいかなどの情報を調査できます。顧客のニーズを把握しながら店舗運営ができるのです。また、店舗別の収支を月ごとに見ることができ、売上げ状況を把握・分析することができます。

販促活動

広告・宣伝でも図れる集客効果！

テレビCMや新聞広告、ダイレクトメールなどの販促活動が用意されています。現実の世界と同様、集客に影響を与えるのです。

誘致活動

町の変化もシミュレーション！

援助金を出すことで、学校・会社、遊園地や交番など様々な施設を誘致することができます。施設ができることで顧客が増えたり、治安が良くなるのです。

◆チェーン店と町は相互作用で発展。

顧客特性

個別に目的や意思を持つお客！

お客は年齢・性別・職業はもちろん、店を選ぶ要素"値段""サービス""距離"の優先度をひとりひとりに設定。そこで「どんなに遠くても、安い店で買う」「高くても、一番近い店で買う」「とにかく店員の態度のいい店で買う」など、お客の特性は無限大に近いバリエーションになっています。また、買い物に行く"必要度"が1回ごとに設定され、天候も影響するようになっているのです。

◆お金を払うスピードにも個人差。

お客の行動パターンいくつか。

その1●大雪や台風でも、酒・タバコは買いに来る。
その2●レジで待たされたので買わずに帰る。
その他●現実の世界同様いろいろな人がいます。

ライバル店

敵を知ることで己が見えてくる！

ライバル店の情報を調査することができ、店舗運営の参考にできます。また、店舗そのものを買収することもできるのです。

イベント

進行・状況に応じていろいろ発生！

現実にも多発するコンビニ強盗など、様々なリアルでドラマチックなイベントが用意されています。

※画面は開発中のものです

97年3月発売予定
予価5,800円(税抜)
あなたは声優であり
音響監督でもある千葉 繁さんの弟子。
まだまだ半人前なのに、
ある日突然オリジナル・アニメーション
「インタラプトガール」の
音響監督を任されてしまった。
これは大変なことになってしまったぞ!
彼らに生命(いのち)をあたえてください。
Say You
スタンバイ Say You!
スタンバイ セイ ユー
【出演】
千葉 繁／横山智佐
篠原恵美／丹羽紫保里
三木眞一郎／矢尾一樹／玉川紗己子
大谷育江／太田真一郎／高橋久恵
安井邦彦／佐々木菜摘／松田健浩
鈴木 淳／斉藤誠治／いしだ紅麻
STAFF
PlayStation
SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
スタッフ募集中
職種●1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D·3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクール専任講師または運営管理 6.広報·宣伝 7.営業
※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部 TEL.0422-70-7777
ヒューマンテレホン通信●TEL.0422-70-7796 ホームページアドレス● http://www.human.co.jp
©HUMAN 1997

SEGASATURN
＊画面写真は開発中のものです。
伝説がインタラクティブに蘇る！
誰もが忘れられないあの名作が、セガサターンで新たな生命を得た！
ストーリーに忠実な横スクロールシューティングをベースに、
トゥルーモーションのスペック限界まで挑戦したハイクオリティー・ムービー。
原作には無かった新たなシーンも追加され、
インタラクティブ・アニメと呼ぶにふさわしい映像世界が生まれる。
君は、マクロスの愛と戦闘の感動を、もうすぐ実感できる…。
セガサターン版
イラスト：美樹本晴彦
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
発売予定が延期になりましたことをお詫び申し上げます。
今春発売予定
横スクロールシューテング
予価6,800円(税別)
©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL
EMOTION
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ASCii SOFT

その雄叫びが全てを震わす…

時は近未来へ。20XX年の地球は、突如現れた巨大UFO群の襲撃で崩壊寸前に追い込まれていた。
あらゆる最新兵器を用いても傷一つ与えられぬ敵を前に、人々の未来には死が待つのみだった。
まさにその時、それは現れた。波飛沫を上げ、地を蹴り、荒波を掻い潜ってやって来たその戦艦こそ、
かつて太平洋戦争当時、大日本帝国海軍が総力を挙げて築いた超兵器、海底軍艦ラ號だった…。
人類の未来を救う方舟、ラ號がいま咆える!!

「新海底軍艦」購入者全員に当たるプレゼントキャンペーン実施中!!
——店頭配布中のパンフレットに付いている応募券でご応募下さい。——

近未来ウォーシミュレーション

新海底軍艦
鋼鉄の孤独

'97年3月発売
標準価格6,800円(税抜)セガサターン対応ソフト

キャスト
有坂　鋼：関　智一
有坂真鉄：嵯川哲郎
アネット：岩男潤子
アプトゥー：井上喜久子　他

キャラクターデザイン
安彦良和

メカニックデザイン
小林　誠

仮想立体空間で繰り広げられる
兵器たちの熱きバトル!!

謎と魅力に満ちた登場人物が織りなす
壮大な叙事詩!!

アネット

有坂真鉄

模型制作：小林 誠

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

PONY CANYON INC.

SEGA SATURN

超本格的

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

スノーボードゲームがサターンについに登場!

- ●スノボービデオセールスNo.1を誇る『ZAP!』シリーズがゲームをリリース
- ●スノボー雑誌の人気投票1位にランキングされるプロボーダー三澤勝男氏とバブルスが監修スタッフとして参加
- ●レース形式は山を一気に滑り降りる「ボーダークロス」を採用。果敢な敵キャラクターも登場
- ●高低差の激しいダイナミックなレースコースはハイクオリティな3Dポリゴンで再現
- ●レースコースは日本風ゲレンデコースの初級、アメリカ西海岸風のワイドコースの中級、ヨーロッパの断崖コースの上級の計3種類
- ●レースコースとは別にあるパークの中にはハーフパイプエリアも登場
- ●"インディ"や"トゥイーク"などのグラブ系のトリックから"360"などの回転系のトリックまで緻密な3Dアニメーションで再現
- ●AVALANCHE、morrow、WINTERSTICK、Sessions、CREDITと現実のブランドの人気モデルからアイテムを選択可能
- ●レース後に自分の滑りを確認できるリプレイ機能を搭載

スノーボードアクションレースゲーム『ZAP! SNOWBOARDING TRIX』

SEGA SATURN対応　5,800円(税抜)　発売元 ポニーキャニオン／テレビ東京

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

Photo © Hitoshi "Tochi" Sato

〒104 東京都中央区入船2-1-1 第一映像事業部メディアミックス課 03-3555-6660 ダイレクトマーケティング部 03-3555-6677

販売元：株式会社ポニーキャニオン

コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'96

●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●特別協賛：NTT

あなたの投票で大賞が決まる。

'96年国内販売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの最優秀賞が選考されます。

ノミネート作品一覧(計20部門) ※50音順

ゲームジャンル別賞

●アクション・ゲーム賞部門
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

●スポーツ・ゲーム賞部門
- 実況パワフルプロ野球3(SFC)コナミ
- スマッシュコート(PS)ナムコ
- デカスリート(SS)セガ・エンタープライゼス
- ワールドスタジアムEX(PS)ナムコ

●RPG賞部門
- スーパーファミコンドラゴンクエストIIIそして伝説へ…(SFC)エニックス
- ポケットモンスター(GB)任天堂
- ポポロクロイス物語(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

●シミュレーション・ゲーム賞部門
- Jリーグ プロサッカークラブを作ろう!(SS)セガ・エンタープライゼス
- ダービースタリオン96(SFC)アスキー
- 牧場物語(SFC)ビクターインタラクティブソフトウエア

●パズル・ゲーム賞部門
- パズル・ボブル2(PS)タイトー
- ぷよぷよ通・決定盤(PS)コンパイル
- マジカルドロップ2(SFC)データイースト

●アドベンチャー・ゲーム賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- バイオハザード(PS)カプコン
- ポリスノーツ(PS)コナミ

●ドライビング・ゲーム賞部門
- ウエーブレース64(N64)任天堂
- マリオカート64(N64)任天堂
- レイジレーサー(PS)ナムコ

●シューティング・ゲーム賞部門
- 機動戦士ガンダム外伝II蒼を受け継ぐ者(SS)バンダイ
- バーチャコップ2(SS)セガ・エンタープライゼス
- パンツァードラグーンツヴァイ(SS)セガ・エンタープライゼス

●テーブル・ゲーム賞部門
- アイドル雀士スーチーパイII(SS)ジャレコ
- DX人生ゲーム(PS)タカラ
- 桃太郎電鉄HAPPY(SFC)ハドソン

●格闘・ゲーム賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- 鉄拳2(PS)ナムコ
- FIGHTERS MEGAMiX (SS)セガ・エンタープライゼス

●エデュケーション・ゲーム賞部門
- ゲーム日本史 革命児ー織田信長(Win95)光栄
- TEOーもうひとつの地球ーフィンフィン(Win95)富士通
- ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅(PS)メディアクエスト

●バラエティ・ゲーム賞部門
- アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996(PS)アートディンク
- 太陽のしっぽ(PS)アートディンク
- ナムコミュージアム シリーズ(PS)ナムコ

部門別賞

●監督賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- バイオハザード(PS)カプコン

●プログラミング賞部門
- ウエーブレース64(N64)任天堂
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス

●シナリオ賞部門
- スーパーファミコンドラゴンクエストIIIそして伝説へ…(SFC)エニックス
- バイオハザード(PS)カプコン
- ポリスノーツ(PS)コナミ

●グラフィック賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- バイオハザード(PS)カプコン

●サウンド賞部門
- ソウルエッジ(PS)ナムコ
- NiGHTS(SS)セガ・エンタープライゼス
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

●メインキャラクター賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- スーパーマリオ64(N64)任天堂
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

●サブキャラクター賞部門
- サクラ大戦(SS)セガ・エンタープライゼス
- ときめきメモリアル~forever with you~(SS)コナミ
- パラッパラッパー(PS)ソニー・コンピュータエンタテインメント

作品賞

●CESA大賞
●ノミネートされたすべての作品の中から1作品

※PS(プレイステーション)・SS(セガサターン)・N64(NINTENDO64)・SFC(スーパーファミコン)・GB(ゲームボーイ)・Win(Windows)

●投票期間／1997年2月20日(木)から3月24日(月) 到着分有効
●投票方法／ノミネート作品の中から1作品ずつを選んで以下の方法で投票してください。
A.Fax投票：お近くのゲームソフト販売店及び、コンビニエンスストアに設置してある投票用紙(チラシ)を使用してFaxにて投票してください。 Fax No.03-5353-7222
また、ご自宅のFaxより、右記の番号に電話し、投票用紙と投票案内を取り出すことができます。
B.インターネットWEBサイト投票：右記のCESAホームページにアクセスし、投票してください。
NTTの協力によりWWWホームページにおいてノミネート作品の紹介をしております。 http://www.wnn.or.jp/wnn-g
●注意!／おひとり1回の投票のみ有効です。また、投票用紙をコピーして使用する際には拡大や縮小をせず、必ず原寸(A4)でFax送信してください。
●発表／4月4日(金)「東京ゲームショウ'97春」会場内特設ステージ「CESA大賞授賞式」にて発表。

●取り出し専用番号
03-5353-7223

●アクセスURL
http://www.nttls.co.jp/cesa/

投票者全員の中から抽選で豪華商品が当たる!

こりゃすごい!ゲームレアお宝グッズ!デジタルカメラなどが当たる。

●投票者全員の中から抽選で、
- ノミネート作品にちなんだ超レアお宝グッズ……38名
- CESA「東京ゲームショウ'97春」開催記念オリジナルグッズ……100名
- EPSON デジタルカメラ カラリオ CP-200……10名
- 「東京ゲームショウ＆CESA大賞発表授賞式入場券」
  4月4日(金)午後1時30分～有明・東京ビッグサイト……100名

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

東京ゲームショウ'97春

4月4日「東京ゲームショウ'97春」特別招待日にてCESA大賞発表!!

※4月4日は特別招待日のため、一般の方のご入場はできません。

●1997年4月
5日(土)・6日(日)〈午前10時より午後5時〉
会場：東京ビッグサイト
●入場料：前売800円・当日1,000円(税込)※小学生以下無料

Contents

セガサターンマガジン
1997年3月7日号 Vol.6
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト作製:松原秀典

カバーデザイン:村田雅英(STONE AGE)

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

「新世紀エヴァンゲリオン」グッズ アクションフィギア発売&プレゼント

「新世紀エヴァンゲリオン」のリアルモデルシリーズの第1弾、零号機(改)、初号機、弐号機の3体のフィギアを3月上旬に発売する予定だ。

昨年、テレビ東京で放映され、大反響を呼んだEVA。現在も2月1日～3月15日、毎週土曜深夜にテレビ東京「シネクラブ　特別企画(AM2:55～)」で、第壱話から第弐拾六話までの全話を一挙に放送中だ。3月15日には、「新世紀エヴァンゲリオン劇場版　シト新生」が渋谷東急ほか全国洋画系でロードショーされ、さらにこの劇場版のシングルCD「魂のルフラン／心よ原始に戻れ」も2月21日にキングレコードより発売される。

3月7日にはサターン版ADV「新世紀EVANGELION 2nd Impression」、そしてこのEVAのフィギア3体の発売で、ますます「EVA現象」に拍車がかかりそう。今回なんと、このフィギアを3体1組にして、サタマガ読者3名にプレゼント。ハガキに必要事項を書いて、欄外のあて先に応募しよう。

3月7日に発売予定のアドベンチャーゲーム「新世紀EVANGELION2nd Impression」は、転校生の山岸マユミが歌うシングルCD付きだ。

碇シンジが操縦している「初号機」もアクションフィギアになって登場。武器も装備だ。

ゲームのやり過ぎにトメ!?

ゲーム好きにはあまり嬉しくない製品かもしれないが、ユニテック電子工業からゲーム用タイマー「とめ吉」GT101が2月20日より販売されている。これはゲームをすると何時間もテレビの前で過ごしてまう人のために、テレビゲームで遊ぶ時間を制限する目的で作られたテレビゲーム専用タイマーだ。設定した時間が過ぎると、自動的にゲーム画面が消える。もちろんセーブする時間も考えて、終了時間の10分前と3分前には警告が発せられる。接続はテレビゲームとテレビの間にこの「とめ吉」をつなぐだけ。最初にゲーム時間の設定をすれば、毎日自動的に作動する簡単仕様になっている。極めつけは、勝手に変更できないように、カギがかけられるということ。タイマーの時間の設定やゲーム機との接続はカギを開けないと変更できない仕掛けだ。ゲーマーなお子さんを持ったご両親には朗報かも。

寸法・縦145×横90×高35mm、重量・約230g、電源・リチウムボタン電池、付属品・ボタン電池(装填済)/キー2個。価格は6,800円。

SNK LIVE TOUR '97開催

4月25日にSNKから発売予定のRPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のPRを兼ねて、3月2日大阪・ステラホールを皮切りに東京など全国5大都市で「SNK LIVE TOUR '97」(AM10:00～PM5:00)が開催される。イベントの内容は「リアルバウト餓狼伝説SP」の勝抜き戦、声優陣のLIVEステージ、SNKキャラのコスプレ大会など盛りだくさんだ。

詳しい情報は、SNKテレフォンサービス(東京03-5275-6200/大阪06-339-0110)まで。

南からアンジェリーク旋風

「アンジェリークセル画展」(3/8～4/6)が福岡・アニメイト福岡天神店で、さらに関西のアニメイトでも大阪・阿倍野ベルタ店(2/28～3/5)、京都店(3/14～23)、神戸・三宮店(3/28～4/6)の3カ所で「アンジェリーク原画展」が開催される。期間中は「アンジェリークフェア」を行い、関連商品を買えば、ポスターと特製しおりをプレゼントしてくれる。

福岡天神店(092-732-8070)、阿倍野ベルタ店(06-643-5818)、京都店(075-252-1460)、三宮店(078-391-8155)。

「Hop Step あいどる☆」ファンクラブ会員募集■今年秋に発売予定の「Hop Stepあいどる☆」のファンクラブ「Hop Stepふぁんくらぶ☆(仮)」の会員を300名募集。今回の募集のみ会費は無料。会員証が発行され、定期的に会報が配布される。応募方法はハガキに①住所、②氏名(フリガナ)、③年齢、④職業・学年、⑤どこで知ったか、「Hop Stepあいどる☆」へのご意見、ご要望を明記の上、〒142　東京都品川区戸越5-4-3 DN五反田南ビル4F (株)メディアエンターテインメント「Hop Stepふぁんくらぶ☆」入会係まで。

「ポケモン」第2弾登場

メディアファクトリーからポケットモンスターカードゲーム第2弾「ポケモンジャングル」が3月上旬に発売される予定だ。相手のポケモンとの相性を考えて、最強のポケモン軍団を作るためにも、カードの種類が多ければ多いほど有利だ。さらに48種類増えた「ポケモンジャングル」を集めて、ポケモン王者を目指せ。

10枚入り拡張パックで291円(税抜き)。より多くの種類のカードを集めよう。

神凰拳フィギア4体を全員プレゼント

ザウルスは、3月21日に発売予定の対戦格闘ゲーム「神凰拳」のフィギアを初回出荷分に限り全員にプレゼントする。フィギアはスサイオ、ベンテン、チチ、ネネの4体がセットされている。応募方法は、商品に同封されている応募用紙に必要事項を明記し、現金書留か郵便為替で2,000円を同封のうえ、ザウルスまで。

ガンプラ100万個突破記念プレゼント

バンダイはガンダム・プラモデルの決定版「マスターグレードシリーズ(MG)」発売以来、累計販売数100万個の突破を記念して、100分の1スケールで細部まで実物を忠実に再現した「MG シャア専用ゲルググ」と「MG ガンダム」を2体セットでサタマガ読者3名にプレゼント。欄外のあて先に応募だ。

「サイキック・フォース」OVA化

昨年からゲームセンターでも好評の格闘ゲーム「サイキック・フォース」のOVA化を記念して、スペシャルイベント「サイキックジャンキーフェア」が2月2日、東京・池袋サンシャインワールドインポートマートで開催。会場では、「サイキックマスター選手権大会」や開発者のトーク、コスプレコンテストなどで賑わった。

「サクラで大戦」がスクリーンセーバーに

Windows95版スクリーンセーバー「帝国華撃団　電脳倶楽部 ―サクラ大戦 電脳アクセサリー集―」(予定価格3,980円)が4月4日に発売される予定だ。花組のメンバーが、ちびキャラになってパソコン画面上をかわいく動き回る。また、Windowsのシステム音(エラー音など)や留守録に使用できるサウンドファイルをすべて撮り下ろしで120種類以上を収録。さらに、スクリーンセーバーの背景に30種類のオリジナルの絵を使い、壁紙としても使用可能だ。初回3万個限定で同梱されるのは、こちらもオリジナルイラストが描かれたマウスパッド。パソコンなくてもファンなら買うべし!?

なんと、「帝国華撃団　電脳倶楽部 ―サクラ大戦 電脳アクセサリー集―」を3名に、3万個限定のマウスパッドを1名にプレゼントだ! 欄外のあて先まで。

サタマガ週刊化記念イベント「Weekly Memorial BATTLE」

1月31日、「SEGASATURN MAGAZINE」と「THE PLAYSTATION」週刊誌第1号発売記念イベントが東京・秋葉原のラオックス ザ・コンピュータGAME館の店頭で行われた。「Weekly Memorial BATTLE」は、週刊第1号を買った人がレシートを持ってくると参加でき、サタマガお買い上げの方には「デイトナUSA Circuit Edition」で編集部の出した基準をクリアすると、録音再生機能が付いたキーホルダーが、そして参加者全員にライト付きキーホルダーがプレゼントされた。さらに上位3名には編集部から、1位バーチャスティクPRO、2位サターンモデム、3位バーチャスティクをプレゼント。みんな週刊誌になったサタマガをこれからも応援してね。

優勝者は宮田知雅さん(川崎市)、タイムは「デイトナUSA Circuit Edition」のダイナソア・キャニオンで47分06秒。2位は飯塚貴さん(朝霞市)、3位は木村光宏さん(志木市)。おめでとう!

EGOIST 出口雅之
ファンハウス/930円

2・21発売

ファン待望のシングルがついに発売。クールな表情とは裏腹に、熱いビートのきいたリズムは彼の心の内の情熱を思わせる。

約束だよ 林原めぐみ
ポリグラム/1,000円

3・5発売

声優としても歌手としても大活躍の彼女の'89年に発売後廃盤となった"幻の音源"とも言える曲が、なんと再リリースだ!

紅屋25時①、② ～メインディッシュはミステリー～
エアーズ/2,500円

2・21発売

豪華声優陣で贈るミステリードラマ4本仕立てが2本同時発売。冬の夜にちょっとドキドキしたい人、怖い話が大好きな人は買い。もちろん声優さんのファンもね。

「だいな♥あいらん」音径(さうんどとらっく)
ポリグラム/2,800円

2・26発売

「予告編」も大好評、本編もリリースされ、サウンドトラックも発売決定! ボーナストラックにはおまけCM集が。ジャケットは竹本泉さん描き下ろしだよ。

ゼルマの詩集 ドラマ&朗読CD
マーキュリー・ミュージックエンタテインメント/3,000円

発売中

強制収容所で監禁され、息を引き取ったユダヤ人少女ゼルマの詩集がドラマと椎名へきるさんの朗読するCDになって発売。ジャケットは高河ゆんさん。

Cyber Pleasure/Gloovy Pain ROLL DAYS
徳間ジャパンコミュニケーションズ/3,000円

2・21発売

ヒットシングルをどんどん飛ばし、今や人気バンドに成長した「ROLL DAYS」の2ndアルバム。新曲「今すぐ逢いたい 抱きしめたい」を含む全10曲入り!

維新レベル→3 T.M.Revolution
アンティノスレコード/2,800円

発売中

とどまることを知らない勢いで大きくなっていく彼らのニューアルバムが約半年ぶりにリリース。この短い6カ月での成長ぶりもチェックだね。

STREET FIGHTER EX オリジナルサウンドトラック
サイトロン/1,500円

2・21発売

人気のカプコンゲームがポリゴンになったことで話題を呼んだ"STREET FIGHTER EX"。人気声優のボイスコレクションや耳に残るサウンドは必聴だ。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月6日消印有効。

サターンユーザーの使える1冊

BOOKS REVIEW

依然として衰えることを知らない「サクラ大戦」人気。本誌の「GRAND PRIX」で最優秀作品賞にも選ばれ、ダントツの強さを誇っている。そこで今回は、迷うことなく「サクラ大戦」関連書籍を4冊まとめて紹介しよう。いずれも個性派ぞろいだ。

今回の目玉 サクラ大戦はこの4冊でキマリ

昨年9月27日に発売されて以来、現在まで大ヒット暴走中の「サクラ大戦」。2月14日のバレンタインデイには、サクラ大戦ファンディスク「花組通信」も発売され、こちらも絶好調だ。ソフトの人気に比例して、攻略本、資料集ともに豪華な永久保存版的な装丁となっている。マニアな皆さん、財布と相談しつつも、できるだけ早くゲットしたほうが賢明かも。

サクラ大戦 原画&設定資料集

■ソフトバンク　■A4判
■152ページ　■2,000円

ソフトバンクの原画&設定資料集は、とにかく内容が豊富で、サクラファン必携の書と言えるかもしれない。登場キャラの原画やスケッチはもちろんのこと、詳細な用語辞典や、花組の戦闘コスチュームの型紙まで付いている。男性用、女性用の2種類あり。そのほかにも開発スタッフへのボリュームのあるインタビューなど、読み物としても満足できる。

当サタマガ編集部制作のフォトCD付きのものは、セガサターンのほかに、WindowsやMacintoshなどでも動作可能（セガサターンで再生するには、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要だ）。フォトCDには106ものグラフィックが用意され、未発表CGが含まれているのも大きな魅力だ。

セガサターンマガジン フォトCDマニアックコレクションVol.1 サクラ大戦　帝撃シークレットファイル

■ソフトバンク　■A4変型判
■16ページ・フォトCD付き　■1,480円

アスペクトの2冊は、ともに光沢のある表紙。それぞれのタイトルが示すとおり、恋愛篇では帝劇での物語を解説し、戦闘篇では戦術やマップ、敵データなどが紹介されている。どちらもビジュアル面での美しさが生かされており、視覚的にも満足感のある仕上がりだ。恋愛篇でのストーリーの流れや会話の選択肢、戦闘篇での具体的な攻略を記した市街戦分析など、実用性にも長けている。ちなみに、オープニングの「檄・帝国華撃団」等の楽譜や歌詞カードが載っているのは恋愛篇、開発スタッフインタビューが載っているのは戦闘篇である。

サクラ大戦公式ガイド 恋愛篇 ～帝国歌劇団花組日記～

■アスペクト　■B5判
■136ページ　■1,200円

サクラ大戦公式ガイド 戦闘篇 ～帝国華撃団戦史～

■アスペクト　■B5判
■144ページ　■1,200円

SLG

■双葉社
■A5判
■80ページ
■900円

メルティランサー 銀河少女警察2086 必勝攻略法

簡潔な文章と見やすいデータの表組などが特徴の必勝攻略法シリーズ。本書も、ゲームの基礎知識からエンディングまで、細やかな解説がなされている。

個人指導編では、序盤のポイントと、中盤以降の育成、通常業務の与え方などが、具体的に記されている。緊急任務やイベント、各ランサーのエンディングなども整理されており、比較的、データを楽しく読めるのが特徴。Q&A、設定資料編もあり。

■NTT出版
■A5判
■120ページ
■1,000円

メルティランサー 銀河少女警察2086 SS完全攻略ガイドブック

随所に軽いタッチのマンガが挿入され、全体に華やいだ雰囲気。声優へのアンケート、緒方恵美氏のインタビュー記事もあり、より広い意味でゲームを楽しめそうだ。

ゲームシステムの説明もていねいで、戦闘、イベント、育成に関する基本のツボもバッチリ。緊急任務も、それぞれについて適切なアドバイスがなされ、各ランサーの良いエンディングへのヒントとして、パラメータが掲載されている。

■毎日コミュニケーションズ
■A5判
■96ページ
■980円

Game Fan Books34 大運動会 ファイナル攻略ガイド

画面写真を大きめに配置するなど、全体にキャラの容姿や表情を前面に押し出しているのが特徴。各登場人物の紹介には、プロフィールのほか、制服、水着、パジャマ、体操着、表情集などが掲載されている。

また、神崎あかりを例に、どのトレーニングをすればパラメータがどのように変化するかが解説され、具体的な攻略の助けとなりそうだ。イベントデータには、発生条件と、それによる影響が記されている。

ACT

■新声社
■A4変型判
■192ページ
■1,480円

ゲーメストムックVOL.63 わくわく7

とにかく徹底的してキャラごとの攻略法を解説。画面を豊富に使ったオールカラーのキャラ紹介、そしてゲームシステムの章では、対戦攻略、CPU稼ぎ攻略とそれぞれのキャラに分けてていねいに解説している。設定資料や各種データ、開発者のインタビューのほかにキャラの人気投票、読者から送られたイラストや便りを紹介した「読者アイランド」など、読者参加型の飽きさせない構成となっているのも見どころだ。

SLG…育成シミュレーション，ACT…格闘アクション

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ここのところ、やや低調な数字が続いているけど、やっぱ某大作RPGの影響が大きいのかな。3月になれば新作ラッシュも始まるから、今のうちに買い逃したソフトをやっとこうね。

1位 NEW SOFT 蒼穹紅蓮隊

EAV／'97年2月7日発売／5,800円／SHT

推定週間販売本数 1万3632本

推定累計本数 1万3632本

ST-Vからの速攻移植でシューティングファンの心をつかんだ1本。裏技も多いし、やる価値は大だぞ。

2位 前回1位 EVE burst error

シーズウェア・イマジニア／'97年1月24日発売／7,800円(4枚組)／ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 1万2336本

推定累計本数 15万7743本

発売後約ひと月たった今も好調なセールスを続行中。奥行きの深いシナリオは、再プレイを勧めるぞ。

3位 前回2位 Fighting Illusion ～K-1 GRAND PRIX～翔

エクシング／'97年1月31日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 1万1532本

推定累計本数 2万9803本

先日、アンディ・フグは来日試合を戦っていたね。実戦に劣らないバトルを、サターンで体験だ!

4位 前回5位 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

セガ／'97年1月24日発売／5,800円／RAC(X-BAND、ハンドルコントローラー、セガマルチコントローラー、通信ケーブル対応)

推定週間販売本数 1万1025本

推定累計本数 9万3430本

コンビニ販売も好調のデイトナ。タイムアタックにはまだ間に合うぞ。

5位 前回3位 天外魔境 第四の黙示録

ハドソン／'97年1月24日発売／6,800円(2枚組)／RPG

推定週間販売本数 9576本

推定累計本数 22万4874本

ファン層の広いソフトだけに、人気は根強いね。続編の発表が待ち遠しい。

6位 前回4位 ダイナマイト刑事

セガ／'97年1月24日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 9356本

推定累計本数 6万9804本

まだ買えないでいる人も、この豪快さは体験する価値ありだぞ。CMソングも熱い。

7位 前回6位 TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)

ビクター・ビクターソフト／'97年1月24日発売／5,800円／A・ADV

推定週間販売本数 7610本

推定累計本数 4万3505本

パズル的な思考要素とアクションが昇華された歯ごたえが○。こちらもヒット中。

8位 NEW SOFT はいぱあセキュリティーズS

パック・イン・ソフト／'97年2月7日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 6922本

推定累計本数 6922本

イマイチ伸びなかったこのソフト。ムービーの演出はもうひと頑張りってとこかな?

9位 前回7位 ファイターズメガミックス

セガ／'96年12月21日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 5969本

推定累計本数 51万4037本

お祭りだから、なんでもアリの「メガミックス」。例のエンディングも必見だよね。

10位 前回9位 E0 (エネミー・ゼロ)

ワープ／'96年12月13日発売／6,800円(4枚組)／ADV

推定週間販売本数 5306本

推定累計本数 42万7805本

意外なストーリー展開とエネミーとの戦いにドキドキ。最高難易度は解ける?

11位 前回8位 DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵

セガ／'97年1月10日発売／2,800円(コンビニ専売)／ETC

週間本数 4967本

推定累計本数 10万2157本

12位 前回10位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK／'96年12月31日発売／5,800円・7,800円・9,800円／ACT(拡張RAM対応)

週間本数 4131本

推定累計本数 21万5824本

13位 前回12位 シャイニング・ザ・ホーリィアーク

ソニック／'96年12月20日発売／5,800円／RPG

週間本数 3723本

推定累計本数 11万7326本

14位 前回13位 バーチャコップ2

セガ／'96年12月20日発売／5,800円／SHT(バーチャガン対応)

週間本数 3188本

推定累計本数 30万6665本

15位 前回11位 ぷよぷよ通

コンパイル／'95年10月27日発売／4,800円／PUZ

週間本数 3107本

推定累計本数 30万3672本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。集計期間は2月3日～2月9日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブン―イレブン／ファミリーマート/サンクス/サークルK／四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

4月の東京ゲームショウがそろそろ間近になってきたけど、ウワサではこの前後にたくさんの新作がサターンに発表されるとか。みんなもワクワクするソフトが続々出るかも!?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	358
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	286
3	4	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	173
4	3	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	148
5	9	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	126
6	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC98	119
7	6	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	91
8	31	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	88
9	38	ワンダープロジェクトJ2	エニックス NINTENDO64	85
10	17	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ	79
11	16	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	66
12	5	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	63
13	11	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	57
14	新	プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～	SCEI/ガイナックス プレイステーション	53
15	23	テイルズオブファンタジア	ナムコ ビデオゲーム	48
16	10	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	47
17	14	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	44
18	12	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	38
19	新	パラッパラッパー	SCEI プレイステーション	33
20	30	レイジレーサー	ナムコ プレイステーション	31

5 スカッドレース

実現度 80%?

※画面写真はアーケード版のものです

MODEL3の映像の再現よりも、熱い舞台とスーパーカーが魅力。実現度は高そう?

9 ワンダープロジェクトJ2

実現度 10%?

※画面写真は多機種版のものです

細部に至る演出とかわいいジョゼットのしぐさが魅力の作品。移植の可能性はやや低い?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

アーケード新作の祭典、AOUショーも終わったけど、これからはそのへんの新作が続々と登場するのを待つ番だね。不動の1位を保っている「VF3」を抜く新作は出てくるかな?

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	60024
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	24046
3	6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	13545
4	4	ストリートファイターEX	カプコン	9842
5	3	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	7324
6	5	デッド オア アライブ	テクモ	5110
7	8	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	4526
8	9	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	4468
9	7	TOKYO WARS	ナムコ	4419
10	10	スカッドレース	セガ	3571
11	12	ぷよぷよSUN	コンパイル	2913
12	11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	2551
13	14	コラムス'97	セガ	1939
14	17	セガ スーパースキーG	セガ	1873
15	16	マジカル頭脳パワー	セガ	1819

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株!

Coming Soon

ストリートファイターIII

カプコン／'97年3月稼働予定／対戦格闘

満を持して登場!

稼働を間近に控え、いやがおうにも高まる期待。おなじみのリュウ、ケンの他に8人の新キャラが使用可能に。そして、前作のスーパコンボに変わる『スーパーアーツ』や相手の攻撃を跳ね返す『ブロッキング』など新たな要素を満載だ。IIIの名はだてじゃないデキだぞ!!

13 コラムス'97

光ってまわる、ポリゴンのジュエル。リプレイとかも楽しい。

15 マジカル頭脳パワー

TVでもおなじみのクイズが出題。誰でも楽しめるのがいいね。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

最近は美少女ソフトの上位進出が目立って、硬派なゲームがややタジタジ気味かな。とはいえ今週は「グランディア」が「VF3」を抜いて初のトップに。みんなRPGをやりたいんだよね。

THE TOP 3! 今週のトップ3

グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

483 POINTS

開発進行度 ?%

期待高まる大型RPG

前回はゲーム序盤の街などが紹介されたが、今号ではさらに物語は進展、新大陸の情報が公開されているぞ。制作も順調に進んでいる模様。最新情報はP42に満載だ！

バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／対戦格闘

画面は業務用のものです

449 POINTS

開発進行度 10%(?)

情報待ちで2位に後退

なかなかサターン版の情報が入ってこない「VF3」の移植。全国大会の森永エンゼルカップも決勝に勝負がついたから、今後は家庭用移植に注目が集まるね。もう少し待つべし？

新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression

セガ／'97年3月7日発売予定／6,800円／ADV

357 POINTS

開発進行度 95%

発売まで2週間！

発売も目前にせまってきたけど、今回は完成した戦闘シーンが公開になったぞ！　まずは美しい戦闘画面をじっくりと誌上でご覧あれ。詳しい情報はP53だぞ!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

ドラゴンナイト4

NECインターチャネル／発売日未定／価格未定／S・RPG（18歳以上推奨）

142 POINTS

開発進行度 25%

制作快調！

パソコン版の時も本格的なシミュレーション要素が高い評価を受けた本作。職人魂を感じるNECの描き込みとゲーム部分の再構築に期待だね。

プロ野球グレイテストナイン'97

セガ／'97年3月28日発売／5,800円／SPT

80 POINTS

開発進行度 ?%

新ドーム球場も登場！

豊富な球種を駆使する投手。配球を読んで打ち返す打者。リアルな駆け引きが楽しめる新システムは、野球通にも納得のデキだぞ。P102へ急げ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	バイオハザード	カプコン／今春予定	270
5	4	下級生	エルフ／発売日未定	260
6	8	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今春予定	248
7	6	ラストブロンクス　東京番外地	セガ／発売日未定	218
8	9	同級生2	NECインターチャネル／発売日未定	216
9	7	サクラ大戦 花組対戦コラムス	セガ／3月28日	214
10	11	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ／3月下旬予定	198
11	13	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／発売日未定	177
12	10	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／3月7日	172
13	12	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』？	セガ／今春予定	169
14	15	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー	カプコン／今春予定	153
15	14	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／'97年内	150
16	16	真説サムライッスピリッツ武士道烈伝	SNK／今春予定	144
17	新	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル／発売日未定	142
18	17	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	134
19	18	スレイヤーズ	角川書店／今春予定	128
20	19	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／発売日未定	108
21	28	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ／3月21日	107
22	31	マンクスTT	セガ／3月予定	106
23	20	超時空要塞～愛・おぼえていますか～	バンダイ／今春予定	105
24	30	レイヤーセクションⅡ（仮称）	メディアクエスト／今夏予定	104
25	22	リアルサウンド（仮称）	WARP／今夏予定	103
26	26	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	101
27	66	デザエモン2（DEZA 2）	アテナ／今春予定	100
28	21	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／4月4日	97
29	36	BAROQUE	スティング／'97年内予定	84
30	37	プロ野球グレイテストナイン'97	セガ／3月28日	80

OTHER CHECK! COMING SOON!!

8 同級生2

開発も大詰めを迎え、オリジナルCGを見られる日も近い!?

44 峠 KING THE SPIRITS 2

実在の峠は健在。今年もアトラスはこの作品から走り始める!!

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン 読者レース Weekly Vol.41

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は注目の最下位戦線に異変の兆候がヒタヒタと……？

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは3月4日、当日消印有効です）

↓オッズ表サターンA

2月14日現在発売済み
サターンソフト総本数:512本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5254
2	2	バーチャファイター2	ACT	9.3333
3	5	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2596
4	4	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	9.255
5	6	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2009
6	8	ポリスノーツ	ADV	9.1566
7	9	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1348
8	11	レイヤーセクション	SHT	9.134
9	12	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1296
10	13	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1282
11	7	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.1176
12	24	天外魔境 第四の黙示録	RPG	9.1111
13	3	EVE burst error	ADV	9.0714
14	17	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0689
15	16	バーチャファイター	ACT	9.0646
16	14	エネミー・ゼロ	ADV	9.0604
17	20	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0213
18	19	バーチャコップ	SHT	9.0208
19	22	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0201
20	27	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.0172
21	10	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.004
22	21	バーチャコップ2	SHT	9.0019
23	15	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.0
24	23	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9989
25	25	プリンセスメーカー2	SLG	8.9951
26	26	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9834
27	30	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.9795
28	18	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	8.9682
29	29	ダライアス外伝	SHT	8.9581
30	31	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9174
31	34	戦国ブレード	SHT	8.9113
32	32	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9028
33	28	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9002
34	36	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.8638
35	33	タクティクス オウガ	RPG	8.8593
36	35	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8325
37	37	三國志V	SLG	8.8078
38	49	バッブ・ブリーダー	SLG	8.7692
39	40	パンツァードラグーン	SHT	8.7682
40	39	ストライカーズ1945	SHT	8.7596
41	41	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.759
42	46	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.75
43	42	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7457
44	38	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.74
45	44	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7374
46	45	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7217
47	47	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6962
48	48	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6693
49	51	信長の野望・天翔記	SLG	8.6509
50	55	エターナルメロディ	SLG	8.6379
51	54	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.6379
52	新	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ACT+ADV	8.6363
53	52	デイトナUSA	RAC	8.6326
54	56	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6172
55	53	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5844
56	50	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.5789
57	94	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	8.5714
58	59	三國志英傑伝	SLG	8.5714
59	58	ストリートファイターZERO	ACT	8.5678
60	60	ドラゴンフォース	SLG	8.5672
61	57	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.55
62	62	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5438
63	61	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5406
64	64	デカスリート	SPT	8.5387
65	77	ビクトリーゴールWORLDWIDE edition	SPT	8.525
66	66	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.5196
67	63	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5193
68	67	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5161
69	68	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	SPT	8.5116
70	69	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.503
71	70	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4977
72	72	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.4924
73	71	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4843
74	65	パズルボブル2X	PUZ	8.4754
75	74	メタルブラック	SHT	8.4705
76	76	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4511
77	73	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.4375
78	78	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4315
79	84	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.425
80	75	ハイパーデュエル	SHT	8.4193
81	88	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.4047
82	82	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4043
83	81	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.398
84	83	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3973
85	89	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.3955
86	85	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3808
87	79	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.3777
88	87	メタルファイター♡MIKU	ADV	8.374

△新着穴馬紹介

手に汗握るアクションが好評。冒険を楽しめる1本だ。

52着 NEW SOFT TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）

ビクター/ビクターソフト/'97・1・24
5,800円［X-BAND/ハンドル/マルコンケーブル対応］/ACT+ADV

全投票平均点	8.6363
本誌の平均点	6.66

立体的で、映画を思わせる世界観、かっこいいアクション等、非常に面白い。短所は視点が時折、見づらかったり、主人公が異様に動かしにくい点。トラップや、敵との戦いはドキドキもん。（山形県・奥山哲・15歳）ここぞというところで雰囲気抜群のサウンドが流れるのが○。ただし、取説にヒントがほとんど書かれていないので、途方にくれることも多い。（神奈川県・伊藤研）セーブポイントにすら頭を使う点や、仕掛けも熱い。でもキャラの顔はなんとかして。（千葉県・広井隆）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	86	グレイテストナイン'96	SPT	8.3677
90	90	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3521
91	80	太閤立志伝II	SLG	8.3333
92	92	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3237
93	新	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.3
94	98	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2926
95	95	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2874
96	96	ダークセイバー	A•RPG	8.2857
97	97	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.2727
98	99	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2677
99	93	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.2549
100	新	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.25
101	101	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2491
102	100	マジカルドロップ2	PUZ	8.2459
103	102	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2407
104	91	BATSUGUN	SHT	8.2391
105	43	ダイナマイト刑事	ACT	8.2272
106	103	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
107	105	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1805
108	104	ガンバード	SHT	8.1761
109	106	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1643
110	107	サターンボンバーマン	ACT	8.1548
111	108	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1469
112	112	アンジェリークSpecial	SLG	8.1328
113	109	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1277
114	111	スナッチャー	ADV	8.125
115	110	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.121
116	140	たいな♥あいらん予告編	ETC	8.1153
117	113	金沢将棋	TAB	8.1
118	114	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0964
119	115	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.0958
120	116	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.0933
121	117	機動戦士ガンダム	SHT	8.0927
122	118	バトルバ	RAC	8.0588
123	119	MYST	ADV	8.0559
124	120	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0337
125	121	将棋まつり	TAB	8.0289
126	122	Wizards' Harmony	SLG	8.0128
127	123	F-1 Live Information	RAC	8.0091
128	125	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.0
129	126	The Tower	SLG	7.9938
130	127	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.9809
131	131	リグロード サーガ2	S•RPG	7.9758
132	128	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.96
133	129	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9462
134	130	プロ麻雀 極S	TAB	7.9439
135	124	ステークスウィナー	ACT	7.9375
136	132	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9367
137	133	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
138	136	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.8988
139	138	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ACT	7.8968
140	137	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8947
141	135	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.892
142	139	セクシーパロディウス	SHT	7.873
143	新	ブラストウインド	SHT	7.8571
144	141	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.8438
145	142	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8275
146	143	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8101
147	144	三國志IV	SLG	7.8023
148	151	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.7954
149	146	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7913
150	134	DIGITAL DANCE REMIX～安室奈美恵	ETC	7.7857
151	145	ウィザードリィVI＆VII コンプリート	RPG	7.7857
152	149	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.7789
153	147	ビクトリーゴール	SPT	7.7695
154	148	鋼鉄霊域（スティールダム）	SHT	7.7692
155	150	Dの食卓	ADV	7.7479
156	152	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.74
157	154	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.7272
158	153	DX人生ゲーム	TAB	7.727
159	155	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7173
160	156	ウイニングポスト2	SLG	7.7037

オッズ表サターンA寸評 今週はやや中休み状態？ 中堅ソフトが登場

ついにセガサターンマガジングランプリ最優秀作品賞も決定し（P.32参照）、盛り上がりを見せているけど、上位3本の地位は当分揺るぎそうにないかな。一方、入っては沈んでいく新作ソフトの数々も、吹き沈みがかなり激しいのが最近は目立つところ。今回は、前号で3位だった「EVE」や「バーチャロン」あたりがランクダウンしているほか、「天外魔境　第四の黙示録」は前号、前々号とジリジリとランクアップしてきている模様。次号も一波乱ありそうだぞ。

オッズ表サターンB寸評 デスクリムゾン大ピンチ!? 数は50000とは!?

今やセガサターン影の代表作の代名詞ともなりつつある最下位超魔帝王「デス クリムゾン」。前人未踏、驚異の1点台デビュー以来、永遠にその地位は安泰かと思われてきたが、今週ついに白地の聖域1点台から浮上し、PS電撃移籍の決まっている（？）「大冒険」大将と急接近してしまったのだ！　だが、これはさらなる伝説の幕開けにすぎないことを我々は知っている……。降り立つのは天使か悪魔か。次号オッズ表Cは見逃せない。

【早いっすねぇ……】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! サタマガ最新号が来たっすよぉ」「なにぃ？　…………早くないかハチよ？　なんで3日前にワシが書いていた原稿が、もうここに本になっている？　んん～っ？」「隊長、それを言ったら、今ココにある本の次の号の原稿を今書いているのでは？」「んん～？　不思議不思議。ほいじゃ週末は3号先のラフ作業かい」「やっぱこんがらがりがりますよねぇ」

○新着対抗馬紹介

旧世代の雰囲気漂う渋い作品。もうひと味かな。

93着 NEW SOFT 水滸伝 天命の誓い

光栄／'96・12・27
5,800円／SLG

全投票平均点	8.3
本誌の平均点	7.33

システムが「信長」や「三國志」に比べて、練り込まれていない。キャラの知名度が低いのも問題かもしれない。顔グラフィックがそれぞれあるのは○。（山形県・伊藤信・19歳）エンディングムービーは綺麗だが、8人のキャラによる違いがない。ファミコン版であった星空に108星の名前が映画のように出るエンディングは残してほしかった。（広島県・吉田一行・21歳）

100着 NEW SOFT 心霊呪殺師 太郎丸

タイムワーナーインタラクティブ／'97・1・17
5,800円／ACT

全投票平均点	8.25
本誌の平均点	7.33

キャラごとに戦略性も違い、防御も一瞬なのだが、逆にプレイのリズムを崩していなく好感が持てる。難易度は高いものの、それ以上に敵への攻略法を考えるのが楽しい。純日本的なサウンドも○。ただ、接近戦がないのと、ボス戦以外の展開が単調なこと、使いづらいロックオンシステムなどはもう少し練ったほうが良かったかも。「お小夜」の存在も“？”（滋賀県・堤崇）

●新着単穴馬紹介

派手さはないが、結構楽しめる２本。お手軽にGO。

143着 NEW SOFT ブラストウインド

テクノソフト／'97・1・17
5,800円／SHT

全投票平均点	7.8571
本誌の平均点	6.0

一見、地味な印象を受けるが、テクノソフトらしいSHTである。破壊の快感、短く区切られたテンポの良い面構成、熱いサウンド等、一級品のデキ。基本的にはパターンで、ボンバーもあるので難易度も高くない。（千葉県・五月女智昭・22歳）シンプルなシステムと、短いプレイ時間には賛否が分かれるかも。攻略性に欠け、リピート性がないのも確か。（福岡県・若松克朗・24歳）

236着 NEW SOFT ゲックス

BMGビクター／'96・3・29
5,800円／ACT

全投票平均点	7.0835
本誌の平均点	5.33

難易度は高いが、アクションの豊富さとその活用法使用法は結構新鮮。ヤモリを主人公にしたことで広がった独特なアクションの幅が、横スクロールアクション好きには楽しい。また隠しエンディング時のたくさんのオマケ画面は、今までプレイしたゲームの中で一番楽しめた。ムービーも○。できれば、もう少し作り込んだ続編に期待したい。（長崎県・後田尚子・27歳）

252着 NEW SOFT SEGA AGES 廊下にイチダントア〜ル

セガ／'96・12・27
4,800円（マルチターミナル6対応）／QIZ＋PUZ

全投票平均点	6.9
本誌の平均点	6.66

２種類のゲームを収録しているので、お買得感はなかなかのもの。しかも、どちらも多人数で楽しむことができるパーティーゲーム的な作りがうれしい。ルールもわかりやすくて、誰でも簡単にプレイすることができるのも○。難易度がどちらのゲームも高い気がするのだが、皆でワイワイやっていれば気にならない程度だと思う。（東京都・荒木香奈子・31歳）

287着 NEW SOFT 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション

エクシング／'97・1・17
8,800円（3枚組）／ADV

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	5.0

アニメーションシーンの画質は比較的良いし、クイズやオマケCD等の付加価値も評価できる。でも、全体的にテンポが悪い、選択肢が少ない、価格が高すぎるなど、天地ファン以外にはオススメできない内容。（北海道・吉林昌夫・23歳）ドラマや、サミーの主題歌が入っているオマケCDは◎。でも、肝心の本編のほうは、ちょっと改良が必要かも。（東京都・松尾亮一・18歳）

×新着要注意馬紹介

ようやくランクインした２本。ちょっと要注意？

352着 NEW SOFT NIGHTRUTH "Maria"

ソネット・コンピュータエンタテインメント／'96・12・20
5,800円／ADV

全投票平均点	5.1
本誌の平均点	4.66

グラフィックの向上と引き替えにストーリーの分岐を失ってしまい、もはやゲームとは呼べない代物になってしまった。文章もシリアスに迫ろうとしているようだが返って稚拙になっており、おまけに誤字脱字も目立つ。かなり独りよがりなデキ。でも切り裂きジャックのシナリオは良かった。（長崎県・浦川聡・23歳）

366着 NEW SOFT WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜

ソフトビジョンインターナショナル／'96・3・29
5,800円／SPT

全投票平均点	3.9166
本誌の平均点	4.0

実在するコースといい、グラフィックといい、TV中継を見ているかのようなリアル感は良いのだが、とにかく操作性が悪すぎる。またボールの流れや、プレイヤーのフォームに一部、不自然なところがある。もっと細かいところにも、気を配ってほしいものだ。多人数プレイ可能なのは嬉しい。（東京都・松村孝・29歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
161	157	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.7
162	158	ぷよぷよ通	PUZ	7.6858
163	159	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6634
164	160	七つの秘館	ADV	7.6585
165	161	サンダーフォース ゴールドパック１	SHT	7.6578
166	162	大運動会	SLG	7.6562
167	163	Cubic Gallery	ETC	7.6428
168	165	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.63
169	164	ROBO・PIT	ACT	7.6263
170	166	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.6086
171	167	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
172	170	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6007
173	169	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
174	168	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.6
175	171	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
176	172	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5781
177	173	リグロード サーガ	RPG	7.5713
178	174	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5703
179	175	ウイニングポストEX	SLG	7.568
180	176	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.563
181	178	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5485
182	180	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5436
183	179	シムシティ2000	SLG	7.5421
184	181	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
185	182	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5257
186	184	ゴジラ−列島震撼−	SLG	7.5232
187	183	エアーマネジメント'96	SLG	7.5
188	185	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
189	187	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4828
190	188	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.4782
191	186	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4727
192	190	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4545
193	189	ザ・ホード	SLG	7.4523
194	191	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.45
195	193	水滸演武	ACT	7.4471
196	194	エイリアン トリロジー	SHT	7.44
197	196	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4375
198	192	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.4318
199	195	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.423
200	202	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4107
201	197	テーマパーク	SLG	7.4101
202	198	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4054
203	199	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜（18歳以上推奨）	RPG	7.4005
204	177	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.3846
205	200	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3842
206	204	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3664
207	205	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜（X指定）	PUZ	7.36
208	207	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3506
209	206	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3437
210	208	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネエレーションズ〜	SLG	7.3409
211	209	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.3333
212	210	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3253
213	211	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
214	212	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3101
215	201	疾風魔法大作戦	SHT	7.3076
216	213	ZORK Ⅰ	ADV	7.2916
217	214	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2857
218	215	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.283
219	217	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
220	218	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
221	219	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.25
222	216	ソード＆ソーサリー	RPG	7.2437
223	220	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.2352
224	221	くるりんPA！	PUZ	7.2222
225	222	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.2
226	223	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1989
227	224	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1913
228	225	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1822
229	227	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.1551
230	228	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1533
231	226	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1531
232	229	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.1428
233	230	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1288
234	248	LULU	ETC	7.125
235	231	ロードラッシュ	RAC	7.1
236	新	ゲックス	ACT	7.0835
237	233	プリクラ大作戦	A•SHT	7.0454
238	234	海底大戦争	SHT	7.0454
239	232	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0444
240	235	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.032
241	236	GAME-WARE VOL.3	ETC	7.0175
242	237	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	7.0
243	203	銀河英雄伝説	SLG	7.0
244	238	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	7.0
245	240	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.9876
246	242	GOTHAⅡ 〜天空の騎士〜	SLG	6.9756
247	243	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.9587
248	244	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.9459
249	241	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9333
250	247	サンダーホークⅡ	SHT	6.9333
251	245	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9058
252	新	SEGA AGES ／廊下にイチダントアール	QIZ	6.9
253	275	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ETC	6.9
254	239	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜（18歳未満お断り）	ETC	6.8923
255	246	エアーズアドベンチャー	RPG	6.8918
256	249	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.8888
257	250	クリーチャーショック	SHT	6.8888
258	252	テトリスプラス	PUZ	6.8823
259	253	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	ETC	6.8787
260	254	柿木将棋	TAB	6.8571
261	255	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
262	287	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	6.8235
263	256	ゲームの達人	TAB	6.8173
264	251	TETRIS S	PUZ	6.8
265	257	シーバス・フィッシング	SLG	6.7948
266	258	永世名人	TAB	6.7866
267	259	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7731
268	260	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
269	261	ハングオンGP'95	RAC	6.752
270	262	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7297
271	263	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【やっぱり忙しくなったのか？】「たいっちょー（シュタ）！」「なんでいハチ」「週刊化して、そろそろ１カ月経ちますけど、忙しさは月２回刊の時よりヌルクくなったという声も聞きますが？」「チチチチチチ、甘いな、ハチよ。眠れる獅子もそろそろ起きる頃じゃでよ」「たいちょう……なんすかソレ？」「もうすぐバリバリ忙しくなるから、余計な心配すなってことよ」「すぴーーーーーーっ」「寝るな、コラ！」

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
272	269	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.7115
273	264	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.7058
274	265	AI将棋	TAB	6.6923
275	266	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6904
276	268	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6517
277	270	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6417
278	267	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6363
279	271	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6307
280	272	マジカルドロップ	PUZ	6.6296
281	273	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.625
282	274	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6101
283	276	ダライアスⅡ	SHT	6.6027
284	277	闘神伝S	ACT	6.5817
285	278	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.553
286	279	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
287	新	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.5
288	280	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4866
289	281	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4576
290	283	ロックマンX 3	ACT	6.4428
291	284	ゲームの達人 2	TAB	6.4375
292	282	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4186
293	293	ブラックファイアー	SHT	6.3913
294	288	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3831
295	289	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3689
296	286	爆れつハンター	ADV	6.36
297	290	闘神伝URA	ACT	6.3369
298	285	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
299	291	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3302
300	292	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3301
301	294	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.3125
302	295	信長の野望 リターンズ	SLG	6.3076
303	297	銀狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.3059
304	296	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.28
305	298	実戦麻雀	TAB	6.2631
306	301	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.2307
307	306	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.2222
308	299	NIGHTRUTH(ナイトルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.1875
309	300	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.1707
310	302	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
311	303	湾岸デッドヒート	RAC	6.1562
312	304	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
313	305	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1364
314	310	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.1041
315	307	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
316	308	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
317	309	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.0434
318	311	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
319	312	戦略将棋	TAB	5.923
320	314	Race Drivin'	RAC	5.9044
321	315	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
322	316	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8947
323	317	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.8723
324	318	ホーンテッドカジノ	TAB	5.8333
325	319	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
326	320	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
327	321	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
328	313	ブレインバトルQ	QIZ	5.7826
329	323	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7333
330	322	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
331	324	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.715
332	325	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
333	328	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5806
334	326	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
335	327	GALJAN(X指定)	TAB	5.5
336	329	ハイオクタン	RAC	5.5
337	330	ゲイルレーサー	RAC	5.3886
338	331	麻雀飄流島	TAB	5.3793
339	332	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
340	333	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3305
341	334	Break Thru!	PUZ	5.3225
342	335	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.3125
343	336	TAMA	ACT	5.2935
344	337	ダイダロス	SHT	5.2693
345	338	「占都物語」その I	ETC	5.25
346	339	FIFAサッカー'96	SPT	5.1666
347	340	ファーザー・クリスマス	ADV	5.1538
348	341	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.1428
349	345	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1388
350	344	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1111
351	342	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
352	新	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.1
353	343	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0454
354	346	球転界	PIN	4.9285
355	347	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.8666
356	348	HORROR TOUR	ADV	4.8333
357	351	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7777
358	350	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.6682
359	349	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.647
360	352	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
361	354	バーチャルバレーボール	SPT	4.4033
362	353	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.375
363	355	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
364	356	北斗の拳	ADV	4.0821
365	358	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9285
366	新	WORLDCUP GOLF～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
367	357	熱血親子	ACT	3.9041
368	359	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7647
369	360	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.76
370	361	ハートビートスクランブル	ADV	3.75
371	362	ハットトリックヒローS	SPT	3.7
372	363	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
373	364	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4
374	365	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.336
375	366	学校の怪談	ADV	3.3023
376	368	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.25
377	367	結婚～Marriage～	SLG	3.2391
378	369	カオスコントロール	SHT	2.7407
379	370	必殺!	ACT	2.56
380	371	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5384
381	372	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1139
382	373	デス クリムゾン	SHT	2.0333

新 オレの推奨馬 Vol.6

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by リアル鈴木

パンツァードラグーンツヴァイ

- セガ
- '96・3・22
- 5,800円
- SHT

読者	9.2009
本誌	9.66

メガドライブ時代からの古参ライター。経歴多数。やや辛口派。

厩舎情報 パンツァードラグーンツヴァイ ひとくちメモ

ポリゴンを扱った3D CGの時代の到来を前にして、フルテクスチャーによる生物の表現をサターンの性能を駆使して作り上げられた「パンツァードラグーン」。ボタンの切り替えによる360度視点切り替えと、爽快なロックオンレーザーシステムは、大きな反響を呼び、システム、ストーリー、演出などがさらに凝ったものになった「ツヴァイ」の誕生を見る。現在は「Ⅰ&Ⅱ」パックが5,800円で発売中。セガからはOVAもリリース中だ。

サターン最強の3Dシューティング

名作「スペースハリアー」(以下「スペハリ」)が産声をあげて10数年が経ち、次世代機と呼ばれるエリートたちが時代を席巻し始めた'95年3月。セガは天駆ける飛龍の翼に運命を賭け3Dシューティング「パンツァードラグーン」(以下「パンツァー」)を発売した。コンシューマーのオリジナルシューティングとしては久々のヒットを飛ばし、その直後から続編の開発がスタート。翌年3月に続編「パンツァードラグーンツヴァイ」(以下「ツヴァイ」)を発表した……。

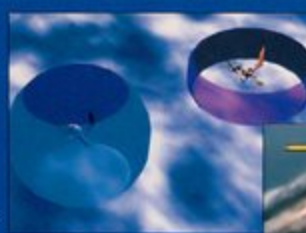
うがった分析をすれば、「パンツァー」&「ツヴァイ」は、父「スペハリ」と母「サンダーブレード」の両親に育てられ(「ザクソン3D」が祖父か?<笑>)、両脇に住んでいた年上の遊び相手「ドラスピ」くんや「レイヤー」くんにさまざまな影響を受け成長した……というような作品に仕上がっていると見ることができる。

まあ、冗談はさておき、実際、パンツァーシリーズはそこそこのヒットを飛ばし評判も上々。しかし、様々な作品のこれまでの評価と同様に、"ゲーム的評価"(ロックオン等のシステム部分)が先行しており、「ボスの迫力とサウンドの演出に恐怖を覚え、美術面とムービーシーンにおけるCGは世界最高峰、ステージの演出や、初めて飛び立つシーンでは、赤ちゃんが初めてタッチした時と同様の感動がある」というような"総合美術的評価"は、それほど語られていないのが事実だ。

次世代機の時代が到来し、ゲームシステムだけではすべてが語れなくなった今、評価に対して求められる要素は確実に広がっていると言えよう。声優に対する演出、アニメの善し悪し等も加味しつつ、我々は評価を下さなければならないし、評価する難しさは、インタラクティブということを考慮すると、映画評論を超えてしまったのかもしれない。残念な例として"総合芸術的評価"は高かったが"ゲーム的評価"が低かったため「ナイツ」や「天外魔境 第四の黙示録」は、予想外に伸びなかったように思う。我々マスコミが"総合芸術的評価"を全面に押し出していれば、あの両作品の評価はもう少し伸びたかもしれない。そういう意味で「ツヴァイ」は"ゲーム的評価"と"総合芸術評価"の両方を正当に評価された数少ない作品である。今ならセットもあることだし、2本まとめて購入し、総合芸術の味覚を楽しんでほしいところだ。

冒頭のムービーで登場するラギ。愛くるしいコイツは徐々に進化を。

check! 進化する演出とストーリー

前作に比べて、さまざまな面で奥が深くなっている「ツヴァイ」。1エピソード内のコースの分岐、ドラゴンの成長による武器の進化、ドラゴンが狂ったように攻撃を発動するバーサクモードなど、プレイヤーにとって熱い展開が待ち受けている。爽快感も大幅アップ!

ツヴァイの進化の中で前作のブルードラゴンも特別出演する。トータルタイム30時間以上かノーミスクリアを目指せ。

上は「1」と「2」における視点の広がりの違いを図式化したもの。360度自由切り替えは「パンツァー」ならではだ。

最近の読者のコメントは?

空を飛ぶ爽快感を味わえる演出とグラフィックのすごさは非常に素晴らしい。前作と比べると、ステージ間のセーブ機能など親切な作りが、かえってゲームの寿命を縮めたように思えるのは少々残念。分岐はあるが、ステージのボリューム感の減少と飽きの早さはややあるかも(東京都・新羽隆)

開発スタッフからオススメのお言葉

「ツヴァイ」楽しんでるみんな、フルオープンまでいけたかな?シューティング食わず嫌いでまだ買っていない君、絶対後悔はさせない! 自動難易度で優しく手を取って導いてあげるよ。壮大なドラマと痛快なゲームが君にロックオン!(寒)

【前号のアレっていったい?】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーーーーーっ!!!」「どーした? ハ……。おーい……」「プハー、前号欄外の○○○○○って何だぁ?という声多数発見!っすぅ」「さーて、なんのことやら」「隊長、教えて下さいよぉ。通りすがりの人5人ぐらいに、アレって何?って聞かれましたよ」「当てた人1名に抽選でソフト1本!」「マジすか?」「ウソ」「たいちょう……。ねぇねぇ。隊長……」

↓次回出走予定馬パドック情報

買おうかどうか迷っている最新のソフト。今週もランクイン前の最速のチェックをしちゃうからね。

?着 蒼穹紅蓮隊

EAV／'97・2・7
5,800円／SHT

予想オッズ **8.998**
本誌の平均点 **8.33**

じつに歯ごたえのあるシューティング。２人同時プレイ時の縮小画面も見やすいし、ウェブとショット、ボンバーの使いどころなど戦略性にも富んでおり、完成度は非常に高い。あの字体に、ついつい引き込まれてしまう。シューターなら、ぜひプレイしてほしい１本。（岡山県・原健・16歳）元がST-Vなので、移植度自体はまったく問題なし。終盤の難易度には手を焼くが、努力すればその分きっちり先に進めるバランスの良さも好感が持てる。マルコンでの操作性も良く、ヘタなジョイスティックよりも快適にプレイできる。欲を言えば、演習モードや、特別戦闘以外にも何らかのオマケ要素がほしかったところ。（大阪府・児玉誠・25歳）

?着 Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX～翔

エクシング／'97・1・31
5,800円／ACT

予想オッズ **8.153**
本誌の平均点 **7.0**

モーションキャプチャーを使用しているだけあって、動きは非常にリアル。実際の選手のアクションを再現できるのは、ファンにはうれしい。しかし、逆に言えば、K-1ファンでない人には地味な印象は拭いきれない。コレクターズアイテムか。（千葉県・大塚英秀・22歳）

?着 DIE HARD TRILOGY

セガ／'97・1・31
5,800円（ハンドル、銃、マウス対応）／ETC

予想オッズ **7.589**
本誌の平均点 **6.67**

１本でアクション、ガンシューティング、レースが入っており、意外と長く遊べる。ただし、１～３のどの話からでも始められるのはいいものの、操作性とグラフィックが粗いのは残念。バラエティとともに難しい、不親切、雑も同居するソフト。（東京都・木田宏）

?着 はいぱぁセキュリティーズS

バック・イン・ソフト／'97・2・7
6,800円／SLG

予想オッズ **6.159**
本誌の平均点 **5.0**

"婦警さんの育成シミュレーション"という設定がいい感じで○。犯罪をカードバトルでこなすシステムも良いが、大きなイベント等がなく、全体的にやや単調気味なのが気になる。また、アクセス回数が多いのもどうにかならないものか。（東京都・原文彦・21歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「ダイナマイト刑事」の略称は何だ？　もしかして「ダイデカ」か!?　「はみデカ」よりスゴイよ。（岐阜県・山下淳・18歳）
●「バーチャコップ２」の2.5頭身はメチャメチャ笑えた（ジョッカーみたい）。（愛知県・匿名希望）
●トージャムとアールの代わりに安室奈美恵を踊らすのもまた一興だ。（埼玉県・高橋弘幸・23歳）

セガサターンソフト総評

次号は想像を絶する事態が!?

最近は、パワーのあるソフトが少なくて、ちょっとさびしいところだけど、そろそろ新作ラッシュのかかる３月も近いだけに、またまた波乱が起こるかも？　特にやや支配体制に緩みの出てきた最下位陣営は意外なソフトの登場もありそうだ。次号も必見。

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8235
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.2272
3	3	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2227
4	4	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1671
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.0
6	7	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2,900円）	8.8791
7	6	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.8771
8	8	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.7777
9	9	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.741
10	10	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7386
11	11	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.6465
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5205
13	13	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.4117
14	新	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	8.4
15	14	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2219
16	15	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0788
17	16	ファイタースティックX ZERO2（カプコン／3,900円）	7.8928
18	17	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.875
19	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.772
20	19	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.614
21	20	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.3832
22	21	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.2631
23	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.2394
24	新	スクリーンマウント・サイト（セガ／1,200円）	7.0769
25	23	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.9916
26	24	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.4619
27	25	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.8225
28	26	SGトルネードスティック（イマジニア/4,980円）	5.5151

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第１の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人３名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト１本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、前号に引き続き「蒼穹紅蓮隊」だ。熱い展開で迫るド迫力の２Dシューティングの名作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

引き続き「蒼穹紅蓮隊」は何着だ？

【隊長さんの予想】ワシは前号からちと変更。9着でいこかの。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上。6着でいくぜ。

当選者 2/21号
2/21号予想「「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」」（２回目）は、予想屋接近の初登場30着で決着。第２回応募者の正解者は全体の8.6597%に。当選者３名は東京都・宮沢庄一くん、静岡県・秋山和宏くん、石川県・吉田愛さんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート２の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点４位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを１本（ピタリ賞なら２本！）あげるぞ。今回は、前号に引き続き「サクラ大戦花組通信」の予想をしてもらおう。一部でビデオムービーカードにも対応しているこの作品は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「サクラ大戦花組通信」は何点だ？

【隊長さんの予想】あいかわらず不明。前回同じで8.2356な。
【謎の予想屋の予想】俺はファン層を見てやや上8.6879な。

当選者 2/21号
2/21号予想「ダイナマイト刑事（第２回目）」は、隊長逆転勝利の初登場8.75で終結。第２回目の応募者では福井県の豊田宏明くんが8.7501で最近似値をマーク。豊田くんにはお好みのソフト１本をプレゼントだ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で５名様に特別プレゼントとして、Ａ：パワーメモリー＆ジョイスティック、Ｂ：ワイヤレスコントローラー２個、Ｃ：ジョイスティック２本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト１本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大５本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は３月４日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

３つのコースから選択可能！

上にあるＡ、Ｂ、Ｃの３つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で５名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 2/21号
2/21号応募者プレゼント（Ａ、Ｂ、Ｃコース＋お好みソフト）の当選者は群馬県・林忠くん、京都府・望月雅洋くん、神奈川県・山口栄一くん、新潟県・常盤寛子さん、埼玉県・田中毅くんの５名だ。おめでとう。

【続・帰ってきた、サタマガ編集部チェーック！】「たいちょう！　たいっちょー、たいっちょー!!」「なんでいハチ！」「読者様から、週刊化後にサタマガ編集部チェェークがなくなったことへ抗議のハガキ多数発見っすぅ」「なはははははははは、ハイいくよー。某社から近日某有名ゲームが移植決定！　さあ待て、今待て！」「隊長、それじゃ何もわかりませんのですが……」「さらに、某有名開発者ついにアレを出す！……らしいっ」「ですから、隊長それじゃわけわからんですて」「当てた人には抽選でソフト１本プレゼント！」「マジすか」「次号は来週！」「当たり前ですて、隊長……」

1997年一世界的エンターテインメント企業が誕生する

SEGA BANDAI

セガ広報企画に聞く 合併でどうなる!? セガバンダイ

衝撃の「セガ・バンダイ合併」発表から1カ月。合併に対してネガティブな印象が強い日本らしく、新聞や雑誌にはあまり好意的な記事が見られなかった。さらに、「セガはサターンを見捨てる!?」、「PSにバーチャが出る!?」と、ネガティブなウワサまで一人歩きを始めている。そこで、今回の合併についての広報担当者、セガ・広報企画室の梅村室長に、世界的エンターテインメント企業誕生の理由をお話しいただいた。

株式会社セガ・エンタープライゼス

<歴史>
設 立：1960年6月（創業'46年4月）
'64年：業務用アミューズメント機器製造開始。
'65年：ローゼン・エンタープライゼスと合併し、現社名に称号変更。
'84年：CSKグループの一員に。
'94年：セガサターン発売開始。

事業内容：アミューズメントマシン、家庭用ゲーム機、ソフトなどの製造販売、アミューズメント施設運営を手掛ける。業務用ゲーム機では世界第1位の業績を誇る。
株　式：東証第1部上場（'90年10月より）
資 本 金：391億円（'96年3月現在）
従業員数：3,758名（'96年3月現在）
関連会社：（株）セガ・ミュージック・ネットワークスをはじめ国内外全45社。

株式会社バンダイ

<歴史>
設 立：1950年7月
'50年：第1弾商品「リズムボール」発売。
'92年：メディア事業部、バンダイビジュアルへ移管。
'95年：セガサターン用ソフト第1弾「スラムダンク I Love Basketball」発売。
'96年：バンダイ・デジタル・エンタテインメントよりピピンアットマーク発売。

事業内容：キャラクター事業などで有名ながん具最大手メーカー。最近では、キーホルダー型ゲーム機「たまごっち」を発売し、大ブームに。
株　式：東証1部上場（'88年8月より）
資 本 金：216億円（'96年3月末現在）
従業員数：944名（'96年3月末現在）
関連会社：（株）シーズほか国内外全58社。

1997年10月1日 株式会社セガバンダイ誕生

ウワサはあまり信じないでください

梅村　新聞などでは「両社の今年の業績が低迷したから」とか、「サターンがPSに苦戦しているから」なんて書いてましたが、そんなことで合併するほど、会社って簡単じゃないですよ。記者会見でもお話したとおり、中・長期的な視点、広い視野でのエンターテインメント産業の流れを考えてのことなんです。今、玩具やゲームといったエンターテインメントのほとんどは日本から発信されていますが、この優勢が永久に続くと言い切れる人はたぶんいないでしょう。ソフト産業を担うコンテンツプロバイダー企業として、国際的にも将来的にも影響力持つためには、単純にゲーム市場だけじゃなくて、隣接した映画だとか音楽だとか、その他のエンターテインメントをきちっと押さえて、広い視野で見ていかなければいけないんですね。

編集部　すると、対プレイステーションとか対任天堂ではなくて……。

梅村　記事ではわかりやすいからああいう表現をされるんでしょう。もちろん、現状を見ればコンピュータゲーム業界もライバルであることは間違いない。でも、最初の合併会見の時にも明確にしていますが、バンダイさんがやってきたプレイステーションや任天堂さんへのソフト供給は継続してやっていきます。

編集部　「バーチャファイター」が移植されるという記事もありましたが？

梅村　いくらなんでもそれはありえません。あの記事はかなり誘導されたというか、「可能性の例え」として答えたものが決定のように書かれてしまったらしいんです。サターン事業がある以上、当然、コンテンツ（ソフトの内容）は配慮していきます。

1月23日、日本中が驚いた!

セガの中山社長（写真・左）とバンダイの山科社長は昨年9月までに合併にほぼ合意。年末に業績の下方修正を発表したことも「合併をやるときの互いのルールで、タイミング的に、あの時期にやらざるを得なかった」（梅村氏）とのこと。水面下では着々と準備されていたらしい。とはいえ、その重大さゆえ直前まで両社ごく一部の人間しか知らされていなかったという。

扱いは大きいが、どれも「たまごっちとプリクラ合体！」ばかり。「ストリートファイター」には、さすがにクレームを入れたとか。

編集部　会長に就任されるCSKの大川会長が、「いつまでもゲーム屋感覚ではだめ」と発言されたことは、サターン事業の見直しと取られていますが。

梅村　大川は長いスパンで戦略を考え、将来的な話として語ったわけです。現行のゲーム機がそのままで5年先まで通用するとは、どのメーカーも考えていないでしょう。光ファイバーが張り巡らされてネットワークが発達した10年先なんて、ゲーム専用機そのものが存在し続けるとは言えない。それにゲーム機というプラットホームだけにとどまっていたのでは、真のコンテンツプロバイダーとは言えない、クロスオーバーのメディアに対して広くソフトを供給できなければならない。それが記事ではうまく伝わらなくて、「サターンはすぐやめる」といった、ゲームファンの方々を惑わせる表現になってしまったんです。

ユーザーにはプラスになることしかありません

編集部　では、新会社になっても、サターンに関する方針は変わらない?

梅村　セガもバンダイさんの事業も基本的には変わりなく続けていきます。今回バンダイとセガが合体することによって事業的にマイナスはないですよ。だって今持っている資産をなくしたら合併の意味がない。それぞれが持っているものを継続しつつ、合併することで、プラスαを出そうとしているんです。そうでなければ本当の意味でのシナジー（相乗）効果は出ない。これまでの日本での合併は、同業種の中でシェアを上げるとか、お互い厳しいからくっついて何とかしようというものが多いですが、今回は隣接業種。そして、バンダイさんは玩具で日本のトップブランド。セガもアミューズメントでは同様です。それが一緒になるということは、マイナス面は1つもないですよ。そうでないと合併の意味がない。2つを足して＋αが出るくらいじゃなきゃ。だから、ユーザーの皆さんにとってもプラスになることしかありません。

編集部　実際のところ、新会社の体制はどの程度決まってきたのでしょうか。

梅村　現状では、大枠の事業形態として、アミューズメント、エンターテインメント、そしてマルチメディアの3つの独立採算制を取る事業部、企業内カンパニー制度を決めたぐらいですが、これも最終決定ではありません。中山（社長）の考えでは、4月くらいまでにはそれぞれの事業部の大枠の方向性を決めていくということなので、その頃には何らかのお話ができると思います。まあ、今後もいろんなメディアにいろんな形で報道が出ると思うんです。でも、セガがきちっと発表したもの以外はあまり信憑性ないですよ。とくにネットワークにはすごいのが乱れ飛んでて、マスメディアもそれに翻弄されているという状態で……。

編集部　ウワサがかなり先行してますよね。ピピンとサターンが合体するとか、セガバンダイサターンになるとか。

梅村　製品名などの問題も合併委員会で詰めていくことですから、まだわかりません。ただ、両方のブランドはすでに定着しているし大きいですから、既存の製品にかかわるものはあまり変わらないと思いますよ。いずれにしても、火のないところに煙が立ってますから、本当に信じないでください。流している方々は責任がないから根も葉もないウワサを言えるんです。これは芸能ネタじゃないんですから(笑)。まあそれだけインパクトがあったからということもあるんでしょうけどね。

編集部　海外の反応はいかがですか。

梅村　米国はこの手の合併は珍しいことではないので冷静です。これがディズニーさんの売上（2兆円、セガバンダイは連結で6,200億円）を抜いたとなれば凄いですよ。大騒ぎでしょう。

編集部　でも、何年後かには現実になるかもしれないですよね。

梅村　目標として頑張るつもりです。

セガ・エンタープライゼス
広報企画室　室長
梅村宗宏

合併について矢継ぎ早にくる取材、問い合わせを一手に引き受ける。しかし、具体的な事業内容が決まるのはこれから。「婚約したばかりの2人が毎日の献立を聞かれてもまだ答えられませんよね（笑）」

世界と未来を見据えたセガバンダイの新体制

アミューズメント事業

アミューズメントテーマパーク（ATP）の展開・運営事業や、アーケードゲームなどの開発を中心に行う「アミューズメント事業部」。「ガンダム」など、バンダイの持つキャラクターをテーマとしたゲームや物販はもちろん、スケールメリットを生かした大型のATPが期待される。

エンターテインメント事業

キャラクター商品や玩具製品を中心に展開するのが「エンターテインメント事業部」。最近なら『たまごっち』に見られるとおり、50年近い歴史を持つバンダイの企画センスは高く、さらに両社のノウハウを生かせば「PICO」のような知育玩具にも斬新な製品が生まれるかもしれない。

マルチメディア事業

インターネットなどのネットワークやデジタル衛星放送が本格化し、家庭用情報端末が不可欠な時代を踏まえ、バンダイのピピン、そしてセガサターンの事業を引き継ぐのが「マルチメディア事業部」。キャラクターを使った親しみやすいマシンがあれば、テレビ電話もすぐ普及!?

新会社は独立採算の3事業部に分けられることになっている。今回の合併について自身も経営者であるWARPの飯野賢治氏は、「バンダイさんはキャラクターを生かすという点に関しては卓越したものがあり、セガさんはCG技術やテーマパークの運営でいい仕事をしている。お互いの長所を生かし、その思想や発想が広がれば、いい結果が出せるのでは」と語る。両社が合併し再編成されることで、サターンを含む従来の事業もより強化され、さらにスケールが大きくなるのではないだろうか。「国内の、それもゲーム業界の中でいつまでも戦いをしていてはダメです。ハードメーカー3社、そして僕らゲーム制作者も含めて、安室奈美恵や、プロ野球、それに米国のエンターテインメントとどう競うかを考える時期」と飯野氏は加えた。セガバンダイがこれまで体験したことのない遊びや夢を与えてくれることに期待しよう。

セガの中山社長や入交副社長に惚れたという飯野氏。合併後の新体制ではどう?

SEGA SATURN MAGAZINE GRAND 1996

最優秀作品賞

ソフトのクオリティはもちろんのこと、総合的な評価でもっとも秀でていると、みんなが選んだソフトがこれだ!!

1位 サクラ大戦

サクラ旋風が吹き荒れた1年

じつに5つの各部門賞を独占した「サクラ大戦」が、見事に'96年度最優秀作品賞の栄冠に！ 振り返ってみると今年度は「バーチャファイター2」「パンツァードラグーンツヴァイ」そして「ナイツ」など、強力なタイトルがひしめき合っていた、まさに激戦と言える年だった。そんな中でオリジナルのゲームがグランプリになったことはまさに快挙！ 歴史に残る出来事といっていいのではないだろうか。制作に当たったレッドカンパニー、セガ・エンタープライゼスの皆さんをはじめ、このすばらしい作品を世に送り出すことに携わった全ての方々に拍手喝采を贈らせていただきます！

藤島康介氏デザインの魅力的なキャラクター、テンポのいいストーリー展開で多くのファンを魅了。続編登場を望む声も非常に多い。

祝！最優秀作品賞受賞!!

株式会社 レッドカンパニー

1位受賞喜びの言葉

ファン投票でいただいた賞ということで、大変うれしく思っています。「サクラ大戦」は、まったく個人的な思い出や風景をベースに企画されたものなので、こんなにたくさんの方々に受け入れられてとても幸福な想いでいっぱいです。立場上、僕はコメントしていますが、特にこの賞は誰が受け取るものではなく、音楽・設定・キャラクター・シナリオ・システム・グラフィック・演出・演技とすべてのスタッフ、キャストの皆さんがプロとして最後まで緊張感を保ち、情熱を持っていってしまったからです。

最後に、全国の大神少尉に感謝いたします。どうもありがとうございました。　（広井）

王子様も大喜びで「これも全国の大神少尉のおかげです」とニッコリ。

「お〜い、みんな集まれ〜」と声をかけた王子様を囲み、スタッフによる「勝利のポーズ！」。

この賞はスタッフ全員のものです（広井）

2位 バーチャファイター2

丸1年前の作品というハンデを追いながらも、見事2位の座を獲得した「VF2」。「3」の移植も期待。

ある意味でいい傾向かと

2位というのは非常に残念ですが、サターンにこれを追い越す作品が出てきたことは別の意味でいい傾向だと思います。私達にとって「VF2」はもうだいぶ過去の作品ですから、今度は「VF3」の移植にぜひ期待してほしいと思います。

サターン全体を見たコメントを語る鈴木裕氏。

総応募数 19581 通

読者がえらぶ1996年度最高の栄誉!!

お待たせしました!! サターンソフトの1年を締めくくるサタマガグランプリもついに大詰め。最優秀作品をはじめ、各ジャンルの王者が今決定する。どの作品がそれを勝ち取るのか? さっそく始めてみよう!!

今回の発表の11部門

- 最優秀作品賞
- シューティング部門
- RPG部門
- アクション部門
- シミュレーション部門
- アドベンチャー部門
- スポーツ部門
- パズル部門
- テーブル部門
- その他の作品賞
- 周辺機器賞

PRIX セガサターンマガジン グランプリ

'95・12・1-'96・11・29

PART2

祝!最優秀作品賞受賞!!

株式会社 セガ・エンタープライゼス

1位受賞喜びの言葉

どうしても次世代機って言われるものはCGとかポリゴン、そういうイメージがありましたよね。だから、ゲームユーザーに「遊びはそれだけじゃないぞ」って提示したかったんです。そのへんが本当に「サクラ大戦」はうまくまとまったなというのがありますね。レッドカンパニーさんを含めて、いろいろな人達のコミュニケーションがとれてできた作品だろうなと思っています。

最優秀賞に選ばれたのも読者の皆さんのおかげです。またその声に応えられるようにさらにがんばりますので、新しい「サクラ大戦」を期待して待っていてください。 (セガ・石井洋児)

「皆さんに受け入れられてうれしい」と語るコンシューマソフト研究開発本部・副本部長の石井洋児氏。

スタッフ全員の力の結晶です(石井)

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	6426	サクラ大戦	セガ
2	4876	バーチャファイター2	セガ
3	3661	NiGHTS(ナイツ)	セガ
4	465	電脳戦機バーチャロン	セガ
5	370	ファイティングバイパーズ	セガ
6	345	ストリートファイターZERO2	カプコン
7	328	ラングリッサーIII	メサイヤ
8	310	ポリスノーツ	コナミ
9	306	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
10	301	ときめきメモリアル~forever with you	コナミ
11	233	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
12	221	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
13	214	LUNAR SILVER STAR STORY	ゲーム アーツ
14	146	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ
15	121	キング・オブ・ファイターズ'95	SNK
16	109	野々村病院の人々	エルフ
17	99	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ
18	95	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
19	82	バーチャコップ2	セガ
20	75	ヴァンパイア ハンター	カプコン

3位 NiGHTS(ナイツ)

独創的な世界観や、プレイごとにBGMや背景が変わるなど、斬新なアイデアが盛り込まれている。

新たなアクションを開拓!

ナイツを応援して下さったユーザーの皆さん、そして私達開発スタッフを支えて下さったナイツ関係者の皆さん、本当に有り難うございました。支持して下さった皆さんの期待を裏切らないよう、ソニックチームはこれからも走り続けます。

惜しくも3位! 中裕司氏の次回作にも期待。

'96年度㊢チェーック!!

ライセンシィの健闘じわり

1~5位までがセガタイトルと、昨年に引き続きセガ作品が上位を占めた。しかし、参入メーカーが増え、タイトルが出揃ってきたため、ランキング内のセガ作品とライセンシィ作品の割合はほぼ同数。サターン元年の'95年度より、サターン市場が盛り上がりを見せた1年だったといえる。来年度はいったいどうなるのか?話題が多いぶん期待も高まる。

セガ、ライセンシィともに盛り上がった今年度。

シューティング作品賞

良作がひしめき合う中、部門賞を獲得したのはシリーズ2作目のコレだ！

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	4858	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
2	3342	バーチャコップ2	セガ
3	1904	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ
4	1206	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ	バンダイ
5	620	ダライアス外伝	タイトー
6	422	ストライカーズ1945	アトラス
7	301	戦国ブレード	アトラス
8	241	セクシーパロディウス	コナミ
9	181	SEGA AGES/アフターバーナー	セガ
10	129	グラディウス DELUXE PACK	コナミ
11	86	BATSUGUN	バンプレスト
12	78	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー	セガ
13	67	プリクラ大作戦	アトラス
14	60	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイア
15	43	ソニックウイングス スペシャル	メディアクエスト

1位 パンツァドラグーンツヴァイ

基本的なシステムは前作を引き継ぎつつ、ドラゴンの成長やバーサク、ステージ内の分岐など随所をパワーアップ。2年連続で同部門賞を獲得した。

1位受賞喜びの言葉

今までにないものをということで作ってきたこの作品が、シューティング部門で1番を取れたということは、すごくうれしいですね。私達が作ってきた新しいシューティングのスタイルがみなさんに認めていただけたことは、素直に喜びたいと思います。見た目のインパクトもさることながら、今までにない新鮮な視点と映像は一番苦労した部分です。次回作にもご期待を。

今年は30歳ということで、勝負の年にしたいというCS1研の近藤智宏氏。チームアンドロメダは、また今年新たな驚きを提供してくれそうで期待できるぞ。

続編を作る難しさ

「1作目から2作目へ進むにあたっては、どこをどう変えて、どんな新しいことを付け加えるか。そんな新しい部分の練り込みに苦労した(近藤)」という「ツヴァイ」。とかく続編ものが多くなってきたゲーム業界で、こうしたステップアップに成功した例はそう多くないのが現実だ。演出とゲーム性の進化も遂げたこのシリーズは今後も注目したいところだ。

2位 バーチャコップ2

前作同様、高い評価を受けた。オリジナル要素も満載。

新コースの追加、豊富なオプション項目と、アーケードの完全移植に留まらぬサービス満点の作品だ。しかし、今年も一歩届かずだった。

3位 GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

移植物を抑え3位に。数少ないオリジナル作品のひとつだ。

硬派な世界観がゲームファンのみならずミリタリーファンをも魅了。ハイクオリティなムービーも必見。MPEG版は特にスゴイぞ!!

'96年度㊞チェーック!! 完成度の高い移植作品

「パンツァー」「ガングリフォン」など、サターンオリジナル作品に高い評価が集まったシューティング部門。しかしランキング全体を見渡すと、アーケードの移植作品が実に多いのだ。そしてランクインしている作品は、いずれも高い完成度を誇っている。盛り上がっているとはいえないシューティングだが、秀逸な作品が多いぞ。

この「ダラ外」は音楽的要素にも注目したいところ。

RPG作品賞

昨年より数は増えたものの、ノミネートは15作品。トップに輝いたのは？

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	5901	LUNAR SILVER STAR STORY	ゲーム アーツ
2	4798	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
3	543	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト
4	465	ダークセイバー	クライマックス
5	457	THOR～精霊王紀伝～	セガ
6	370	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス
7	336	リグロードサーガ2	セガ
8	293	アルバートオデッセイ外伝	サンソフト
9	215	サイバードール	アイマックス
10	164	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン
11	86	ウィザードリーVI&VII コンプリート	データイースト
12	60	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン
13	52	リンクル・リバー・ストーリー	セガ
14	42	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん
15	26	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ

1位 LUNAR SILVER STAR STORY

メガCDで発売されていた作品を全面リニューアル。戦略性の高いチームバトルや美しいムービー、ドラマティックなストーリーと、見どころがたっぷり。

1位受賞喜びの言葉

大変名誉ある賞を得られ、我々スタッフとしても苦労の甲斐があったと喜んでいます。サターンはRPGが弱いと言われておりますが、我々GD-NETのメンバーが、ドラクエ、FFにも決して負けない、新しいRPGを今年は多数お届けする気持ちです。「スレイヤーズ」「ルナⅡ」「グランディア」「バロック」等などこれからも我々の活動に期待してください。(ゲーム アーツ・宮路洋一)

本誌読者にもお馴染みの宮路社長。お答えいただく時にも余裕が感じられる!? 今後GD-NETを率いてサターンにどんな話題を振りまいてくれるかが楽しみだ。

巻き起こすか?新旋風!!

昨年、ゲーム アーツ麻雀ソフト10周年として発売された「ぎゅわんぶらあ自己」のシリーズ初期作品は、実はメガドラ初参入の作品。以来、「シルフィード」「ルナ」シリーズ「ガングリ」などでユーザーの心を捕らえ続け、良質ソフトを生み続けるメーカーとして認識されている。今後も同社他9社とゲームプロデュースを手がけるESP(GD-NET)にも注目だ。(編)

2位 真・女神転生 デビルサマナー

仲間ならぬ、仲魔集めに夢中になってしまった人も多いよね。

固定ファンの多さが武器となり？堂々の2位にランクイン。悪魔合体のシステムが改良を受け、初心者にもわかりやすくなっている。

3位 伝説のオウガバトル

スーファミ版の雰囲気をそのままに演出もハデになった。

SFCの名作を忠実に再現。さらに、CD-ROMならではの様々な改良がなされている。未体験ユーザーはぜひともお試しあれ！

'96年度㊞チェーック!! 隠れた名作を発掘せよ

シリーズ物、移植物がすう勢を占めるこの部門。やはり、安心してプレイできることが多くの支持を受けた最大の理由であろう。そんな中で、順位は上がらなかったものの、9位の「サイバードール」13位の「リンクル・リバー・ストーリー」はなかなかの良作といえる。プレイした人からは非常に高い評価を受けている作品だ。

探索意欲があればあるほど楽しめた。古代サウンドも必聴。

アクション作品賞

昨年同様、対戦格闘が数多くランクイン。部門トップには大本命がきたぞ。

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	4806	バーチャファイター2	セガ
2	4306	NiGHTS（ナイツ）	セガ
3	1680	ストリートファイターZERO2	カプコン
4	1421	電脳戦機バーチャロン	セガ
5	1103	ファイティングバイパーズ	セガ
6	345	ヴァンパイア ハンター	カプコン
7	301	ガーディアン ヒーローズ	セガ
8	276	キング・オブ・ファイターズ'95	SNK
9	258	機動戦士ガンダム	バンダイ
10	129	サターンボンバーマン	ハドソン
11	86	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK
12	78	バーチャファイターキッズ	セガ
13	52	ストリートファイターZERO	カプコン
14	43	ドラゴンボール Z偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ
15	40	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント

1位 バーチャファイター2

昨年の「VF1」に続き、「2」が部門賞を獲得。シリーズでV2を達成した。サターンの販売台数増加の起爆剤ともなったタイトルだ。

1位受賞喜びの言葉

「VF2」の移植は、発表も早かったし、話題のほうもやたら先行しちゃってましたよね。でも開発のほうが実際に始まったのはずいぶん遅かったですから、プレッシャーはかなりありましたよ。ただ「VF2」がうまく移植できたから「キッズ」ができ、「バイパーズ」や「メガミックス」もできたんだと思います。そういう意味では「VF2」の移植は大きな意義があったと思いますね。

「最近は面白いソフトがたくさんありますから、逆にアクション1位もらっちゃっていいのかなーというのはありますね」と岡安啓司氏。ちゃんとAM2研にいるぞ。

移植はやっぱり大事なのだ

「VF2がうまくいったからこそ、その後の移植作品がうまくいったんだと思います。そう考えると、VF2は、本当に成功して良かったですよね」と岡安氏が語っているように、最高に近い期待度があった中、それに応える移植ができたことが、この順位につながったのだろう。不可能を可能にする力。それはこれからも必要とされていることなのだ。

'96年度編チェック!!

2位 NiGHTS(ナイツ)

最初は敵の倒し方がわからなくて苦労した人もいるかもね？

まったく新しいスタイルのアクションとして登場。マルコンを使用した際の独特の操作感、浮遊感の表現が高い評価を受けた理由か？

3位 ストリートファイターZERO2

トレーニングモードでは裏技で無限オリコンも可能だった。

アーケード版の魅力を余すことなく再現。その移植のすばらしさは、まさに天下一品といったところだ。家庭用のオリジナル要素も満載。

2D勢の健闘が光る

ランクインした15作品を見ると、3D作品が上位に集中している。しかし、全体的には2D作品が大多数を占めているというのが現状。と、いうことはまだまだ3Dを生かした作品は少なく、2Dが主流ということになるのであろうか？　次回グランプリでは、3Dの特性を最大限に生かした作品をより多く期待してみたい。

次々繰り出せる連続技とド派手な魔法が爽快な「ガーヒー」。

シミュレーション作品賞

「ラング」VS「ときめき」のデッドヒート／　混戦を制したのは……。

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	3911	ラングリッサーⅢ	メサイヤ
2	3773	ときめきメモリアル～forever with you	コナミ
3	2248	ドラゴンフォース	セガ
4	2119	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	セガ
5	362	三國志Ⅴ	光栄
6	284	The Tower	オープンブック
7	267	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄
8	241	エターナルメロディ	メディアワークス
9	198	テーマパーク	EAV
10	181	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ
11	121	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI
12	86	AQUAZONE	9003inc.
13	67	アンジェリークSpecial	光栄
14	52	Wizards' Harmony	アークシステムワークス
15	43	ゴジラ一列島震撼一	セガ

1位 ラングリッサーⅢ

うるし原氏のキャラと、練り込まれたストーリーでプレイヤーを魅了したこの作品。自分でヒロインを決められるシステムも斬新だった。「Ⅳ」にも期待。

1位受賞喜びの言葉

こういう形で評価されたのはありがたいですね。「今すべてが報われた」という感じです（笑）。これに満足せずに次回作のラングリッサーⅣ、それ以降もいいシミュレーションゲームを作っていきたいと思います。あと、メサイヤのラングリッサーチームでキャリアソフトという会社を作りました。今度からここで心機一転頑張ります。よろしくお願いいたします。　（高田）

ラングッリサーといえばの高田慎二郎氏。趣味の1つはカクテル。市販の果実酒で満足できず、自家製を作ってしまったとか。出来上がりが待ち遠しいそう。

開発で苦労したこと

とにかくプログラムがいつまでも終わらなかったこと。「今度こそマスターだ／」と思ったら、やっぱり容量的に入らない、動かない、この繰り返しでした。あと一息というところでずっと足踏みって感じで、私自身はそこで精神的にやられました。本当はもう少し凝りたかったんですが、最終的にはわりとシンプルになってしまったのがちょっと残念です。

'96年度編チェック!!

2位 ときめきメモリアル forever with you

キャラごとに熱烈なファンが多いのもこのソフトの特徴だね。

プレイヤー側からの告白システムは賛否両論あるものの、2位と好位置に。首位に一歩及ばなかったのはPS版との発売時期の差か？

3位 ドラゴンフォース

オーソドックスなストーリーもプレイヤーを引き込んだ？

読者評点8.5672（Vol.6）と現在でも読者人気も高いこの作品。キャラごとに8つのエンディングがあってやりごたえも十分だった。

オリジナリティあふれる「J作」

シミュレーションは長く楽しむことができるジャンルといえる。その中でも4位の「プロサッカークラブをつくろう／」は実に息の長い作品となった。その人気は、現在でもパソコンネット上でこのゲームの話題が盛り上がりを見せているほど。今回僅差で3位入賞を逃したが、続編や違う競技での新作の登場が期待される作品だ。

オリジナル作品として、実にやりこみがいのある作品だ。

アドベンチャー作品賞

移植物や版権物がひしめくこの部門を制したのは、オリジナルのあの作品。

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	9226	サクラ大戦	セガ
2	2076	ポリスノーツ	コナミ
3	1223	野々村病院の人々	エルフ
4	896	新世紀エヴァンゲリオン	セガ
5	474	3×3EYES～吸精公主～	日本クリエイト
6	353	同級生～if～	NECインターチャネル
7	146	月花霧幻譚	セガ
8	103	きゃんきゃんバニープルミエール	キッド
9	95	探偵神宮寺三郎～未完ルポ～	データイースト
10	91	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC
11	86	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)
12	82	スナッチャー	コナミ
13	78	七つの秘館	光栄
14	51	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ
15	48	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー

1位 サクラ大戦

まさにブッチギリの1等賞だった「サクラ大戦」。LIPSシステムによって、選択肢を選ばないというフラグも存在。多彩な分岐が楽しめる。

1位受賞 喜びの言葉

「プレッシャーもありますが、今後のゲーム制作も頑張ります。（レッドカンパニー・北條氏）」

とにかくうれしいですね。今までのアドベンチャーの枠の中で「サクラ大戦」を作ろうと思ったら、きっとこのような賞はいただけなかったと思います。結果的に新ジャンルのアドベンチャーにチャレンジしていこう、というスタッフの意気込みが読者の皆さんに伝わったんだと思います。ありがとうございました。（北條元彦）

反響が大きくて驚きです

とても光栄に感じています。ヒロインが6人いますので、6,800円を骨の髄まで楽しんでください。ぜひ6人分のエンディングをしっかり見て、心に焼き付けてくれるとうれしいですね。（伊藤）

セガの伊藤知行氏から。

2位 ポリスノーツ

バーチャガン片手にジョナサンになりきってプレイした？

PC9821版から進化を繰り返し、まさに最終形態としてリリースされた。凝られた設定をあますことなくユーザーに伝える工夫が◎。

3位 野々村病院の人々

画面の美麗さにボタンを押す指が止まった人もいたのでは？

パソコンからの移植となったX指定作品。Hソフトであるということより、奥深い謎解きストーリーが人気を集めた理由だろう。

'96年度編チェック!!

描写よりも内容で勝負！

昨年はサターンオリジナル作品のこの部門も、1年経てば超新星「サクラ大戦」が独走の首位。一方、3位、6位、8位には18禁パソコンソフトの移植作品がランクインした。もちろん描写はパソコン版よりソフトなもの。それでもこれらの作品が支持を集めたのは、魅力的なキャラクターやストーリーによる部分が大きいと思われる。

「きゃんバニ2」では涙を誘うシナリオもあった。お試しを。

スポーツ作品賞

移植&定番物が猛威を振るうこの部門。やっぱり今年もカーレースが強し！

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	6297	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
2	3394	デカスリート	セガ
3	1757	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ
4	1250	ビクトリーゴール'96	セガ
5	1034	グレイテストナイン'96	セガ
6	284	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ
7	250	SEGA AGES/アウトラン	セガ
8	112	湾岸デッドヒート・リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ
9	95	WIPE OUT	ソフトバンク
10	86	バトルバ	日本ビクター
11	52	autua SOCCER	ナグザット
12	43	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント
13	39	湾岸デットーヒート	パック・イン・ビデオ
14	34	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナーインタラクティブ
15	26	ワールドシリーズベースボールII	セガ

1位 セガラリー・チャンピオンシップ

プレイヤーの好みに合わせたマシンセッティングが可能な点がうれしいところ。裏技で現れる隠しマシン、ランチア・ストラトスもインパクト十分。

1位受賞 喜びの言葉

ディレクター服部隆一氏と「ラリー」の鉄人、開発の堀修氏。本当にいくか!?「スカッドレース」。

1年前なんで、もう忘れられているかと思ってドキドキしていました。作っている時は「勝負しよう」なんて言っていたんですけどね。振り返ると開発当初は車の挙動の再現に苦労したことや、デザイナーがすごくがんばってくれたのが思い出されます。でも、本当に賞をもらえたらいいね、と言っていたんでうれしいです。ありがとうございました。

開発チームの今後の予定は?

今、話題のレースゲームといったらAM2研の「スカッドレース」。制作者である名越氏が「サターンに移植するなら服部氏を指名したい。」と言ったとか!? そこのところを両氏にうかがってみたのだが、「スカッドレースとかもやれたらすごいですよね。でも新しいジャンルもやってみたいとも思っているんですよ。」とのこと。チームの動向に注目せよ。

2位 デカスリート

ST-Vからということで完成度も◎

陸上の10種競技が題材。オリンピックイヤーということもあり、大ヒット。キャラ選択が斬新だった。君は万吉を出せた？

3位 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

対戦はやっぱりフル画面でプレイするのが最高だよね。

ゲーム内容は変わらないものの、X-BANDの通信対戦が可能になったリメイク版。マルコンにも対応して操作性がアップした。

'96年度編チェック!!

セガ作品が上位を独占

セガ作品が1位から7位、さらに15位と、ランキングの半数以上を占めた。4位の「ビクトリーゴール'96」は前作を大幅にパワーアップして、アーケード作品を凌駕する完成度だった。6位にも同じシステムの「ワールドワイドエディション」がランクイン。サターンのサッカーゲームのスタンダード的存在になったといえるだろう。

1作目とはガラリと変わった「ビクトリーゴール'96」。

パズル作品賞

移植作品がズラリと顔を並べたパズル部門。キャラ人気がランクに影響？

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	6064	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ
2	2653	パズルボブル2X	タイトー
3	1542	マジカルドロップ2	セガ
4	1335	テトリスプラス	ジャレコ
5	267	アーサーとアストラトの謎魔界村	カプコン
6	250	上海 Great Moment	サンソフト
7	215	My Best Friends	アトラス
8	190	ぐっすんおよよ	エクシング
9	181	マジカルドロップ	データイースト
10	164	ロードランナーレジェンドリターンズ	バトラ
11	121	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ
12	103	でろ～んでろでろ	テクモ
13	95	新型くるりんPA/	スカイ・シンク・システム
14	86	ギャルズパニック	毎日コミュニケーションズ
15	78	Body Special 264	やのまん

1位 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

2位に大差をつけての部門賞獲得。元々完成度が高いゲームシステムに、「ときめきメモリアル」のキャラクターをミックスした戦略の勝利か？

1位受賞喜びの言葉

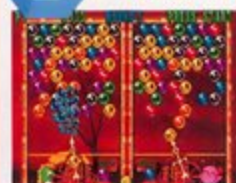
柘植　パズル部門1位ですって。
詩織　本当？　嬉しいな。いつも応援してくれているみんなのおかげね。それにもちろん柘植さんをはじめ、スタッフの皆さんのおかげでもあるのよね。
柘植　まあ、それはいいとして（笑）。サタマガ読者の皆さんに2人でお礼を言いましょう。柘植&詩織　ありがとうございました。「ときめきメモリアル対戦とっかえだま」もよろしく。

歌手デビューまで果たしたゲーム業界のスーパーアイドルと藤崎詩織ちゃんと、コナミ宣伝部で家庭用ゲームの広報を担当する柘植成子さんのツーショット。

自分を誉めたくなったセリフ!?

ファンの方々の熱い思いはすごくて、移植希望の血判状や女の子達へのラブレターが届いた時は、嬉しいやらきちんと作らないと後が恐いやらで、逃げ出したくなりました。でも、おまけの手紙のセリフを考えながら、ふと気づくと顔がにやけているのに気づいた時は、なんだか自分で自分を誉めたくなりました（？）。（KCE東京　プログラマーIとK）

2位 パズルボブル2X

人気のこのシリーズ、3では1位に輝くことができるか？

「パズルボブル2」のクリスマスバージョンということで発売されたビリヤード感覚のパズルゲーム。手軽だけど奥の深いシステムだ。

3位 マジカルドロップ2

スピーディかつ頭を使うシステムが斬新だった。

「1」のポリゴンキャラからアニメ調のアーケード版の忠実移植が人気を勝ち取ったのか？　「3」の移植も決定。来年度にも期待したい。

'96年度編チェーック!!

素材による人気も要因か？

「ぱずるだま」が1位と11位にランク。キャラの違いだけで結果が大きく異なる点が興味深い。7位の「My Best Friends」はX指定という、この部門の中では異色の存在。クリア時間でビジュアルが変わる斬新なシステムだったが、順位的には奮わなかった。が、オリジナル作品であるという観点では健闘といえるか？

数少ないオリジナル作「My Best Friends」。

テーブルゲーム作品賞

X指定や18推作品が結構な数をそろえた部門。さて、結果やいかに？

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	4100	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ
2	2464	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe
3	2231	DX人生ゲーム	タカラ
4	1404	2度あることはサンドア～ル	セガ
5	1008	スーパーリアル麻雀VI	セタ
6	758	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム アーツ
7	629	SEGA AGES 宿題がタントアール	セガ
8	215	プロ麻雀 極S	アテナ
9	181	麻雀同級生 Special	メイクソフトウェア
10	172	ゲームの達人	サンソフト
11	164	ホーンテッドカンジノ	ソシエッタ代官山
12	129	アイドル雀士スーチーパイ	ジャレコ
13	78	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ
14	72	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット
15	67	ときめき麻雀グラフティ～年下の天使達～	ソネット・コンピュータエンタテイメント

1位 アイドル雀士スーチーパイII

この高い評価は、開発者の愛としかいいようがない丹念な作り込みがあってこそ。園田健一デザインの魅力的なキャラクターもポイント高し。

1位受賞喜びの言葉

本当にどうもありがとうございます。この賞をいただくことはみなさまが満足してくれた証しでもあります。中には語尾が変わったぴょんだったり、某部屋から出られないダメ人間もいらっしゃるかもしれませんが、そんなみなさんに愛されての結果って……ちょっとコワイかも。ともあれ、この栄誉を励みにガンバっていきますので、今後ともよろしくお願いいたします。

とても奥ゆかしいのにとっても押しが強いジャレコの広報・森田氏。午前4時とかに流れてくるFAXを見ると本当に恐縮します。森田さん、ごめんなさい（編）。

次回作の展望は?

キャラデザインの園田先生。キャラクターを理解し熱演してくれた、かないみかさんをはじめ声優のみなさん。そして、一流の外部スタッフの方々が代表作として胸を張れるものをめざした開発姿勢を感じ取っていただけたことが、みなさんの支持につながったのだと思います。えっ、次回作の展望？　えぇい、スーチースティーック／（誰かツッこんでぇ）

2位 デジタルピンボール ネクロノミコン

今年はオカルト神話がモチーフ。来年は何が素材になる？

昨年に引き続き、デジピンシリーズがベスト3にランクイン。ハイレゾによる美麗なフィールド、練られたフィーチャーが熱狂させた。

3位 DX人生ゲーム

ルーレットの回転の仕方までも、本家を忠実に再現。

ボードゲームの定番中の定番をゲーム化。なんといっても、遊んだあとの片付けに手間がかからないということがいいのかも？

'96年度編チェーック!!

脱衣麻雀が多い中「ぎゅわん自己」が健闘

ランクインしている15作品中、麻雀物が約半数を占めており、そのほとんどはX指定の脱衣麻雀。その中で、6位に入っている全年齢推奨の「ぎゅわん自己」は、麻雀ソフトに限れば3位と非常に健闘している。多数登場する個性的なキャラはもちろん、純粋に麻雀を楽しむ、という点を追求していることが評価に現れたのだろう。

数少ない？脱衣なしの麻雀「ぎゅわん自己」は高い評価。

その他のジャンル作品賞

ビジュアル集にデータベース……。中でもゲーム関連作品が強さを発揮。

順位	得票数	タイトル名	メーカー名
1	7417	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス
2	1714	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI
3	451	LULU	セガ
4	413	GAME WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント
5	396	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ
6	327	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ
7	322	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント
8	319	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ
9	301	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト
10	146	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ
11	103	ストリートファイターⅡムービー	カプコン
12	99	EMITバリューセット	光栄
13	95	ブラドルDISK VOL.3 大島朱美	SADA SOFT
14	86	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャフリー・マクワイルド～	セガ
15	78	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ

1位 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書

同名タイトルのRPGに登場する悪魔を約300体収録し、マニアだったら必携の作品。ハイレゾモードを採用した美麗画面で、データも豊富なのがうれしい。

1位受賞 喜びの言葉

悪魔絵師の異名を持つ金子氏。その卓越したセンスで「真・女神転生」シリーズの悪魔を描く。

イヤー、ウレシイっすねー。思えば、せっかく大きく描いた悪魔達なんだから「もっと大きく隅々まで見せたい」、そんな動機から生まれたのが本作でした。ちょっと不安もあったけれど、本編と併用して楽しめるところが良かったかもしれないね。コレに気を良くして機会があれば、またやってみたいと思います。本当にアリガトウ。（金子一馬）

悪魔達がサターンでブレイク

「真・女神転生 デビルサマナー」に登場する悪魔達。彼らは時には頼れる味方、時には手強い敵である。「悪魔全書」はこの悪魔達をハイレゾリューションで見ることができるのが、なんといっても魅力だ。また、悪魔についての解説やゲーム本編に役立つデータも収録。まさにデータベースのお手本的な作りとして、ファンに歓迎されたのもうなずける。

2位 ルパン三世 THE MASTER FILE

50音順に細かく検索もでき、好きな場面も一発で呼び出せる。

老若男女問わず、ファンが多いこと、また収録作品の豊富さがランクインの要因か？ オリジナルムービー収録もうれしいところ。

3位 LULU

これはまさに「飛び出す絵本」。何が出てくるかはお楽しみ。

読み進めていくうちにいろいろなものが飛び出すクリックブック。読み手にミュージシャンの大貫妙子を起用したのもいい感じだよね。

'96年度 裏チェック!! VF3キャラを先行投資?

今年度は惜しくも5位と入賞を逃した「バーチャファイターCGポートレート」シリーズだったが、これらは実はモデル3でのCGワークをサターンで展開したもの。もちろんこれらは静止画なのだが、サターンの可能性の一端をかいま見た気がする。ランクインした作品を総じて見ると実用的なソフトのほうが人気が高かったようだ。

シリーズ最高水準の作品として名高い「リオン編」。

周辺機器賞

今年は周辺機器が充実した年。その栄冠は僅差でもぎ取った……。

順位	得票数	周辺機器名	メーカー名
1	4058	セガマルチコントローラー	セガ
2	4040	バーチャスティックプロ	セガ
3	2283	セガサターンモデムキット	セガ
4	1903	拡張RAMカートリッジ	セガ
5	1068	ツインスティック	セガ
6	904	新型バーチャスティックプロ	セガ
7	345	リアルアーケードVF	ホリ電機
8	207	ビデオCD&フォトCDツインオペレーター	日本ビクター
9	181	コードレスパッドセット	セガ
10	95	ホリパッドSS	ホリ電機
11	89	セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ
12	86	SBON ジョイカード	ハドソン
13	69	セガサターンキーボード	セガ
14	52	ファイタースティックX ZERO2	カプコン
15	43	SSプロコマンダー	オプテック

1位 セガマルチコントローラー

「ナイツ」と同日に発売され、形のユニークさと操作性の良さに驚く人も多かったらしい。現在では、レースゲームなどにも対応し、使用頻度も高くなった。

1位受賞喜びの言葉

セガサターンの周辺機器などを開発しているコンシューマ製品設計本部の戸崎健司氏。いつも読者レースの周辺機器オッズの動向は話題になっているとか。

本当はスティックプロが1位かと思っていたんですが、マルコンが1位ですか。確かにマルコンに関しては、完成までの間、開発のいろんな方からたくさんのご意見をいただきながら、ギリギリまで時間をかけて作り上げましたから、こういう結果が出てしかるべきだったのかもしれません。これに合った素晴らしいソフトを出してくれた開発の方にも感謝したいですね。

マルコンの拡張性のその後は?

マルコン発表当時に同時に発表された〝拡張機能〟はその後どうなったのだろう？ 「じつはマルコンを開発したチームは〝マルコン補完委員会〟というのを結成していまして(笑)、拡張ユニットの開発を進めているんです。本当はいつでも発表できるんですが、それに見合ったソフトが出る時に発表しようと考えてます(戸崎)」とのこと。今後に期待。

2位 バーチャスティックプロ

ここまでこだわりきった周辺機器を出すのはさすがだね。

デカイ、重い、高い、と言われている「プロ」だけど、そのぶん耐久性と操作性の良さはおりがみつき。マニアならそろえたい1品だね!!

3位 セガサターンモデムキッド

これで情報の枠が拡がること間違いなし。結構楽しいぞ!!

これ1台でX-BAND、インターネット、ニフティに繋ぐことができる優れもの。まさにマルチメディア端末の本領発揮といったところ？

'96年度 裏チェック!! ますます広がるセガサターン

セガサターンが発売されて丸2年が経ち、良、質ともに必要十分な周辺機器が発売された。そうやって落ち着いた後、拡張機能的なものが続々とリリースされ、サターンの活用方法に広がりが出てきた。今後は鈴木裕氏が94年Vol.1で語っていた、性能そのものを引き上げる周辺機器の登場に期待してみたい。

対応ソフトの増加を期待したい「ツインスティック」。

総評 今年度の結果をふり返る

2週間連続して行なわれたセガサターンマガジングランプリもここで閉幕。昨年の倍以上のノミネート作、そして投票数。みんなの総意が集まった結果を今振り返ってみたい。

今年はタイトル数の増加にともない、1つのジャンルではくくれないソフトも登場してきた。我々もそれに対応するように、部門を増やして臨んだわけだが、それでも足りなかったのではないかと思っている。ジャンルの複雑化の良し悪しは別として、これはゲームを企画するうえで、既存のソフトにはないものを作ろうとするメーカーの努力が現れたためではないだろうか。

そんな中で、1番の脚光を浴びたのが「サクラ大戦」であった。よく、ソフトは総合力と言われるが、この作品は、脚本、グラフィック、サウンド、そしてアドベンチャーとシミュレーションの絶妙な組み合わせを持ち、まさに〝総合力〟によって栄光を勝ち得たと言える。

さて、来年度は3年目に入り、ソフト的にも1番脂が乗った時期になるだろう。さらなるサターンの発展を期待したい。

はたして「2」は発売されるのか？ 藤島＆あかほりマジックに期待!!

クリスマスナイツはソニックチームからの最高のプレゼントだったね。

最優秀は逃したもののこのロングセラーは素晴らしい。

まったくの新作といってもいいほどのデキであった。

早くも大波乱の予感!!

1997年度セガサターンマガジングランプリを予想する!!

今年度のノミネート作品数は300。来年度を予想すると、昨年12月から現在（2月21日）だけでも既に98タイトルが発売され、単純計算では400タイトルがノミネートされることになる。さらに、今年はセガとバンダイの合併、エニックスの参入など、ますますソフトが充実すること間違いなしだ。また「パンツァー」「サクラ」「エヴァ」などを生み出したセガCSの各チームも新タイトルが続々と出ることが予想される。もちろんライセンシィ各社の動向も見逃せない。こうなると何が話題に挙がるかわからないが、ただ1つ言えることは、来年度は今年以上の大激戦状態になるということだ。

最後になったが、頭を悩まして投票してくれたみんな本当にありがとう。

前評判も高い「グランディア」。RPG最高の座を奪うことになるのか？

ノミネートに間に合えば最優秀候補の1つとして旋風を巻き起こすはず。

エルフ参入作品第2弾となる「下級生」も注目株。

移植完成が待たれる「ラストブロンクス」の健闘はいかに？

隊長、来年度をうらなう

「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「なんでぃ、ハチ」「来年のグランプリ作品が決まったっすぅ！」「なにーっ!?」「来年はドラ○エⅦで決まりっすよ！」「…そりゃサターンじゃねぇ！」「あぁ…」

プレゼント当選者発表

お待たせ!! 頑張って投票してくれたみんなへのせめてものお礼だよ。でも、抽選にもれちゃった人はごめんね。また来年も待ってるぞ!!

①バーチャスティックプロ（3名）
東京都・森住明、滋賀県・大木晴子、広島県・川端茂治

②新型バーチャスティック（5名）
宮城県・佐藤隆弘、千葉県・市河昭一、大阪府・浦嶋佑介、京都府・久保亮貴、大阪府・境武志

③セガマルチコントローラー（5名）
秋田県・高橋一郎、千葉県・由田雅哉、群馬県・狩野達也、愛知県・松井健、大阪府・山内寿慶

④ツインスティック（5名）
北海道・菅原雅志、北海道・水谷愛、神奈川県・東條哲也、神奈川県・沢田健、埼玉県・太田敦史

セガサターンモデムセット（1名）
愛知県・佐藤俊是

クリスマスナイツ（ソニックチームサイン付き）（10名）
栃木県・佐藤雄也、千葉県・吉田博、埼玉県・鎌上明、愛知県・伊藤智尚、愛知県・中村洋介、

VF3プロモーションビデオ（5名）
北海道・富樫陽、神奈川県・速水亮、静岡県・松村百恵、愛知県・熊本吉雄、沖縄県・新木孝

カレンダーセット（10名）（VF3、ナイツ、サクラ大戦）
北海道・今井順子、岩手県・金子信吾、福島県・竹原浩子、千葉県・小谷野克彦、東京都・村上愛子、新潟県・浅野舞、長野県・山口信幸、兵庫県・小柳まどか、愛媛県・古賀秀紀、福岡県・佐藤秀一

サタマガ特製福袋（20名）
北海道・嶋田香織、秋田県・西山丈二、宮城県・石黒広一、栃木県・大塚芳夫、茨城県・石田裕康、東京都・寺垣圭吾、東京都・篠田武浩、神奈川県・井上実、愛知県・国分敬子、奈良県・松沼忠志、和歌山県・鎌田都子、島根県・植木竜一、広島県・中島守、徳島県・藤尾達也、香川県・手塚由希子、福岡県・斎藤一樹、長崎県・島原清司、佐賀県・大平進一、鹿児島県・飯岡紀一、沖縄県・伊良部雅人

お好みサターンソフト（50名）
北海道・小野健介、青森県・畑中和宏、長瀬敦文、岩手県・則武孝一、秋田県・北山千恵、山形県・早田美雪、福島県・鈴木立明、栃木県・坂上一平、茨城県・蓮見均、千葉県・松本亮一、小西一磨、東京都・小嶋文仁、埼玉県・堺浩一郎、船橋英之、神奈川県・戸波毅、新潟県・田中正樹、富山県・福岡誠二、石川県・松井幸祐、山梨県・熊谷静江、山梨県・雨宮慎一郎、長野県・佐竹満史、岐阜県・横田敏子、静岡県・西森健、愛知県・大室康平、浜口恒夫、三重県・丸井隆三、五十嵐貴子、滋賀県・渡辺蘭子、京都府・吉田昇、三条博文、大阪府・林昌平、兵庫県・青砥学、上野悟、和歌山県・金森義則、鳥取県・井出勝利、島根県・小沢二郎、岡山県・池間弘美、山口県・山本義昭、香川県・杉田富子、愛媛県・牧聡治、高知県・新巻佐和子、佐賀県・河原潤一、長崎県・柳川晃一、長谷川拓也、熊本県・高橋俊行、宮崎県・小山博康、大分県・君島優子、黒田良作、鹿児島県・中村和男、沖縄県・宜野岳人、

次回「第3回セガサターンマガジングランプリ」は11月中旬（前夜祭）予定!!

グランディア
GRANDIA

完成に向かって着々と開発の進んでいる超大作RPG、「グランディア」。システム面もさることながら、2Dにしろ3Dにしろグラフィックレベルの高さも必見モノだぞ。

SPECIAL REPORT 特報!!

●ゲーム アーツ●発売日未定●価格未定
●RPG●1人プレイのみ●CD-ROM2枚組

超リアルな

「グランディア」の最大の特徴はリアルタイムで描かれる背景の3DCGと緻密に描かれた表情豊かなドット絵のキャラ。この方式だとあらゆる視点移動にも対応可能な反面、キャラとの整合性を取るためドット絵のキャラパターンも膨大な数になる。使用されるキャラ絵が数千枚におよび、2年間費やして丹念に手描きした成果がこれだ。恐るべしGAの職人根性！そして3DCGのデモグラフィックは日本のトップ（株）リンクスが制作した圧巻モノ。色彩や構図からもその高い技術力がうかがえるはずだ。

ジャスティン

パームの街に住む14歳の少年。産業革命真っ盛りの中にあって、いまだに冒険に憧れている。サルト遺跡に踏み込んだことが、彼の冒険への足がかりに……。旅を通して少年から青年へと成長していくのだろう。

顔の表情も豊か

ちょっとポーズ

ダメージ

走る!!

斬りつける

はう

石柱に隠されるように存在する
謎の建造物、いったい……
一見火山のようにも見えるが……。山の内側に整然と積んである赤く光るものは何なのか!
ド肝を抜く、ハイクォリティな
ビジュアルシーン!!
2Dと3Dの
見事な融合
2Dのキャラ絵と3DCGの背景を合成させることで、広がりのあるデモシーンを再現。まるでディズニーのアニメを見るような仕上がりだ。
嵐の海に浮かぶ
この船は…
魔物を模した飾りが海賊船のようだが時化にでも遭ったのか……？　ジャスティン達は新大陸へ渡航中にこの船と遭遇することに。
空に漂う不気味な物体!
3Dデモシーン
数千枚におよぶキャラパターン
どれをとっても新世代RPGだ!
歩く
跳ぶ!
ダッシュ!!
驚く!
しゃがむ
スー
いつもジャスティンについて回り、ついに旅にも同行!　ジャスティンの父が見つけてきたペット、プーイをいつも頭に乗せている。ゲーム中でこのペットの謎も解き明かされるか?

旧大陸から新大陸へ、今回はニューパームもちょっとだけ紹介！

以前にもマップとともに各地の紹介をしたが、今回マップの公開範囲が少しだけ広がったので、再び、そしてより詳しく紹介してみよう。マップには旧大陸の部分が極めて少ないが、もちろんこれだけしか旧大陸がないわけではない。これが新大陸冒険者用(?)のマップであり、ゲーム中も旧大陸は冒頭のパーム以外出てこないので割愛されているだけなのだ。

さて、見ての通り旧大陸と新大陸は渡航船でのみ行き来が可能だ。途中いくつかの島々にも寄るようだが、片道4週間ほどでニューパームに着く。ここから先にどれだけ陸地が広がっているのか、そしてまた"世界の果て"はどこなのか。それはまだ知るよしもないが、ジャスティン同様、未知なる世界への冒険に思いをはせつつ公開される日を待っていよう。

❶パームの街

A パーム市街地

120年続いた大航海時代を経て、産業革命の時代へと突入した、旧大陸の中でも蒸気機関と鉄産業の最も盛んな場所。街の人々は意気揚々と働き、仕事が終われば酒場で一杯、といった下町気質の人ばかりで、彼らの気質そのまま街全体も活気に満ち溢れている。また、その豊かさを反映するかのように、街は裏道にいたるまで整備され、上下水道も整っているようだ。移動手段も陸上なら蒸気機関車、水上なら蒸気船が運行しており、街の外からもさまざまな人がこの街を目指してやってくる。

陽気で気さくに声をかけ合う街の人々。裏道はジャスティン達子供の格好の遊び場だ。

モンスターのアイディアもほぼ決定！

戦闘には欠かせないモンスター。彼らは経験値稼ぎと言ってしまえばそれまでだが、その攻撃方法も通常や魔法、特殊攻撃とバラエティに富んでいる。それはドットで描かれたキャラ絵からも見てとれる。膨大な数のモンスターだが、ちょっとだけ紹介しておこう。

アンモナイト型のモンスター。足は10本あり、口から煙幕を出すところはイカのよう。

トナカイのような角にサイのようなガタイ。猪突猛進タイプのモンスター。馬力ありそう。

羽はあるもののダチョウのように飛べないモンスター。くちばしや体当たりでの攻撃が得意。

B パームの港

街の北東に位置するパーム港。新大陸へ渡航する船もここから出ており、かなり大きな蒸気船でも停泊が可能、旧大陸でも有数の港として栄えている。もちろんここから新旧大陸に向けての貿易も盛んで、各地の名産はもちろん、夜になれば街の酒場で土産話にまじって各地の情報も入ってくる。そうして英気を養って、人々はここからまた旅立っていくのだ。そんな出会いと別れが交錯する場所だ。

港の見張り場からはあらゆる船が見える。ジャスティンもここへよく訪れ、冒険への思いをつのらせつつ船を眺めている。

新大陸への渡航船。大きな船だが、甲板には大量の積み荷が持ち込まれ、船内は新大陸を目指す人々でいっぱいになる。

港から外洋に出るには当然のことながら出国証明書、いわゆるパスポートのようなものが必要なのだ。手に入れるには……？

桟橋の前には大きな鉄状の門扉が。これもむやみに人が立ち入れなくするためなのだろう。人種のるつぼみたいな場所だしね。

❷サルトの遺跡

パームのほど近くにある古代文明の遺跡。以前バール将軍の指揮のもとガーライル軍が発掘を行い、つい最近まで放っておかれていた。が、ここへきて厳重な警備を敷いて再度発掘が行われている。いったい何があるのか!?

現代とは、なんの接点もない未解明の古代文明。残されたサルト遺跡もそれを物語るかのように特異な雰囲気を持っている。

かなり厳重な警備体制で近づくことすらおぼつかない。軍の中にはパームの街人の顔もちらほら。フェンスの向こうには戦車らしきものの姿も。

遺跡の奥でジャスティン達を招き入れるかのように石像が割れる!! おそらくここから先へはガーライル軍も足を踏み入れてはいないだろう。

戦闘シーンも続々UP! 魔法は派手な感じに仕上がりそう

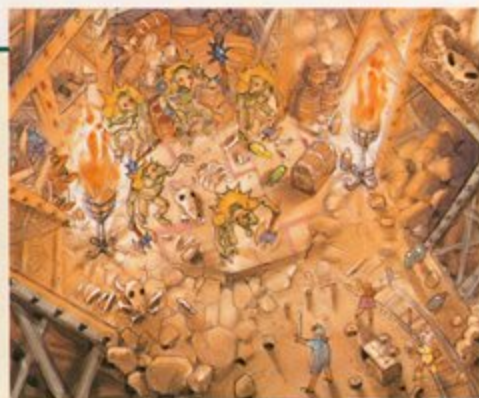
下の3点は魔法を使った戦闘画面。一見して色彩もそうだが効果自体もなかなか派手そうだ。また戦闘には新しいゲーム性を出すためメーターが用いられたようだ。右下に注目、各キャラごと戦闘突入と同時に左端からゲージが溜まっていき、右端までゲージが伸びると行動できる、という仕様らしい。当然キャラごとの素早さも考慮される。敵味方の行動が順番づけられる。

電磁波をおびた青い球体が出現！ おそらく全体攻撃でちゅどんちゅどんって感じなんだろーなぁ。

緑色に渦巻く竜巻が敵を一掃してくれる(か!?) 風の魔法は敵の属性にあまり関係ないのがうれしい。

何だかわからないが範囲魔法のようだ。様子からしてジャスティンの放った魔法のようだ。

❸レック鉱山

パームの南西にある鉱山。以前は大量の石炭を産出し、何百人もの鉱夫が働いていたものだが、今では時の流れに置き去りにされたかのようにひっそりと静まり返っている。もともと炭坑産出が目的なだけに最近は誰1人として近づかないが、この廃坑の奥から獣の雄叫びが聞こえるという話も。ま、単なる噂にしか過ぎないのだが。そんな廃坑の近くにも住む人はいるらしい。この男、なぜこんな所に住んでいるのか?

鉱山の入り口。廃坑となった現在は封鎖されている。でも簡単に入り込めそう。

街から離れ1人廃坑近くに住む男。家の前には大きな墳墓のようなものが。

❹旧大陸から新大陸へ

ひととおり街を散策し遺跡や廃坑へと訪れたら、いよいよ新大陸へと旅立つわけだ。新大陸へはパームの港から出る渡航船で向かうのだが、なにせ4週間もの長い船旅だ。道中何も起こらないわけはないだろうな。

暗く濃い霧の中をゆらゆらと漂流する謎の船。渡航中にこんな物に出会うとは!!

甲板に出るとジャスティン達の前に突如幽霊船が!?　まるで渡航船に吸い寄せられているかのようだ。

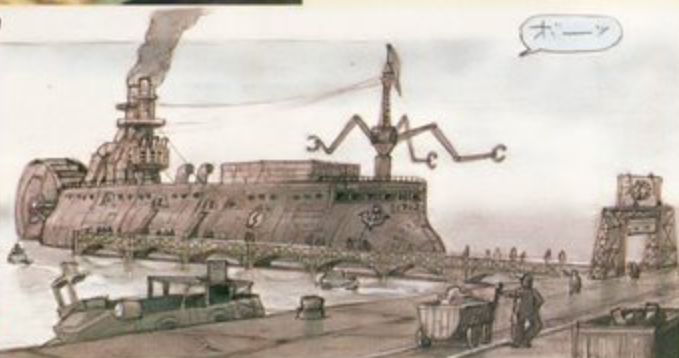
いよいよ新大陸か?

ニューフェイス

●ミューレン大佐

若いながらもガーライル軍で大佐を務める切れ者の美青年で、一般兵士からの信頼も厚い。バール将軍の息子だが、父親のことはあまり快く思っていないようだ。ジャスティンとはサルト遺跡で出会って以後、腐れライバルとして何度となく会うはめになる。

●フィーナ

ニューパームの街に住む15歳の少女。性格も明るく行動派で、街でも人気者の美少女だ。新大陸の冒険者協会に所属し、その中でも腕前といい経験といいピカ一という強者。新大陸へ向かう途中にジャスティン達と出会うことに。この物語のヒロインだ。

❹ニューパーム

そして、ようやく着いた新大陸。このニューパームの街は、パームからの入植者が作った街で、それゆえ第二の故郷という意味も込めてニューパームと名付けられたという。パームより温暖な気候で、街には多くの冒険者くずれが住んでいる。

気候が違うせいかパームとはまた違った文化を持つニューパーム。むき出しの土がどこか温かい印象を与えている。

何が彼らを待ち受けるのか!?

サクラ大戦

花組対戦コラムス

特報!! SPECIAL REPORT 完成度85%

●セガ●3月28日発売●5,800円●ドラマチックパズル●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

先週発売された「花組通信」も好評で、ますます期待が高まっている「花組対戦コラムス」。今回は、その基本ルールを紹介する。花コラになって追加された、攻撃やLIPSなどのフィーチャーは、次号以降でじっくり紹介していくので乞う御期待。まずはこの記事を読んで、アーケードで稼働中のコラムス97に向かい練習あるのみ!?

コラムスの基本ルールを知る

ジュエルと呼ばれる宝石の色は、全部で6種類。縦に並んで落ちてくる、3つのジュエルの配列をボタンで変えながら、下に積んで消していけばいいのだ。ジュエルは基本的にたて、よこ、ななめに同じ色で3つ以上並べると消すことができる。ただし、ジュエルを一番上まで積み上げてしまうと、もちろんゲームオーバーとなるので注意しよう!

たて

よこ

ななめ

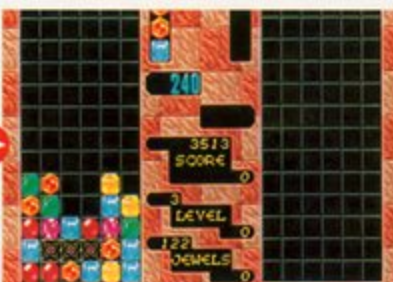
パワージェムとは

このパワージェムを、積んであるジュエルの上に置くと、同じ色のものがすべて消せるありがたいジュエルだ。

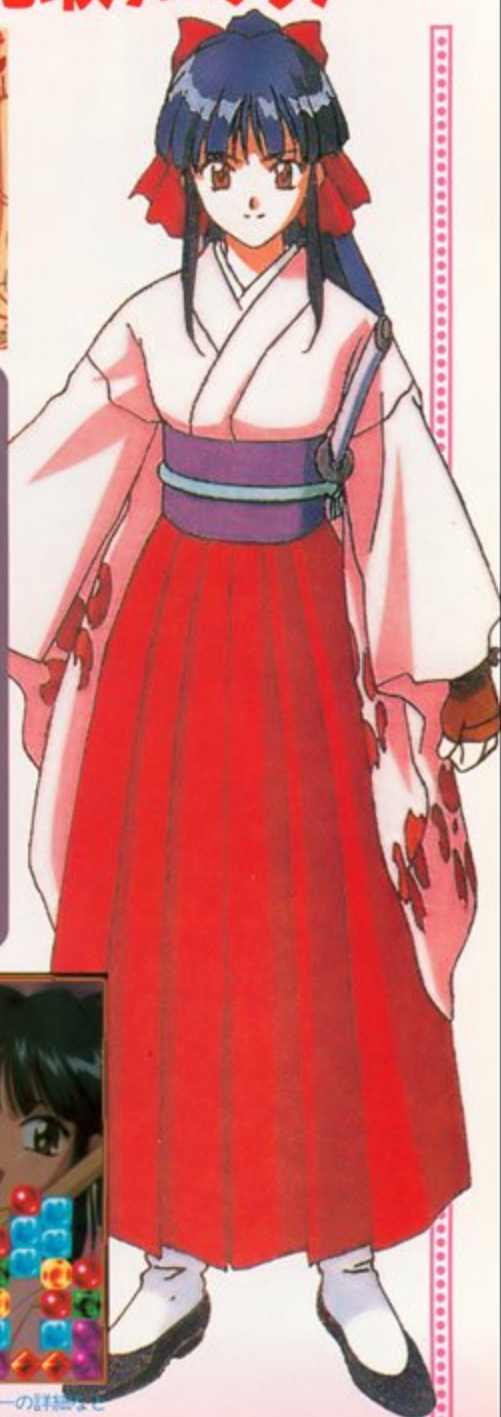
大連鎖のきっかけにもできるパワージェム 無駄使いしないように、よく考えて置いてね!!

連鎖を作る

一列ずつ消していったのでは、なかなかジュエルを減らしていくことはできない。そこで、必要になってくるのが連鎖だ! 消えたジュエルの上にあるジュエルは、下に落ちるようになっていて、落ちた先に消える要素があるのであれば、さらにそこで消すことができる。これに、ななめのラインを加えて利用すれば、大連鎖を組むこともできるのだ。

消えたジュエルの上にある緑色のジュエルが、そのまま下に落ちていく。

すると、さらに緑色のジュエルが3つ並び、横のラインが成立! これで大連鎖も可能だぞ!!

次号からは、未だ謎のままの攻撃方法、ストーリーの詳細などに加えて、開発者インタビューも掲載! 刮目して待て!

戦闘

幼体の使徒と対峙する初号機。この写真では分かりづらいが、実際にはグリグリ動きまくるのだ。左は幼体を正面に捉えたところ。この画面の時に使徒の行動に合ったコマンドを入力することで攻撃できる。

今回は戦闘シーンの詳細を初紹介するぞ!!

今まで不明だった戦闘シーンの詳細がついに明らかになったぞ。今回の戦闘シーンは、「使徒」のモーションを見て適切なボタンを入力することで戦闘が展開する「コマンドバトル」と、その結果によって次の戦闘の流れが変化する「チャート」の２つに分かれている。流れとしては、１つの戦闘モード中に複数のコマンドバトルがあり、それぞれの戦闘結果によって「チャート」を通って次のコマンドバトルに移行するといった、前作の戦闘シーンを踏襲した形になっている。ただし、今回は所持している武器や距離または攻撃の種類によってタイムゲージおよび適正時間が変化するので、より優れた判断力が必要になるのだ。次号では発売直前特集で「エヴァ２」のすべてを徹底解析するぞ!

“グニャ”といった感じで変形する使徒。円盤状の物体が右にスライドすることで攻撃を避けると思われるのだが……？　攻撃するときは使徒との距離が重要なポイントなので、覚えておこう。

エヴァ２開発者インタビュー第４弾!!
戦闘シーンの中にも分岐が存在した!!

──今回は完成した戦闘部分がついに公開になりましたが、見た目も綺麗ですね。

小林：ブック処理で表現したことがやはり１番大きかったですかね。その戦闘シーンとアニメーションシーンを比べた時、(動いているところを)初めて見た人はどう感じるか非常に気になりますね。ある意味、これは我々にとって挑戦的な試みでしたから。操作についても前作より簡単にしようと努めたんですが……。

──前作の頃は、方向キーとボタンだったんですけど、今回は方向キーは回避だけですもんね。

小林：回避も最初は使う必要はないんですよ。だから使うボタンは、最初は３つだけでいいんです。確実に防御のボタンと、あと遠い時には銃を使って、近いときは剣を使っていく、というふうに。

──このようなシステムにしようとした、いきさつというのは？

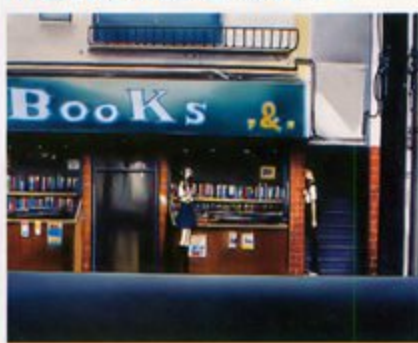
小林：前作のアンケートなんかを見てますと、いわゆるゲーマーの方以外のユーザーもたくさんいらしたみたいなので、操作は極力単純なものにして、それでいて展開にスピード感があるものにしようと心がけたんです。また、前作は、戦闘で負けてしまうと、そこでシナリオが終了しちゃったんですが、今回はめったにそうならないようにしています。簡単になったかどうかは意見が分かれるかもしれませんが、今回については１番いい形だと思ってます。また、１つの戦闘シーンにはいくつかの戦闘シナリオシーンとシステム戦闘が組まれているんですけど、そのシステム戦闘の勝ち方、負け方によって物語が変化したり、ケーブル切断や暴走などのイベントが出たりすることもあるんですよ。だからただ勝てばいい、というものじゃなくて、操作を単純にしたぶん、勝ち方負け方をうまく使い分けていろいろな展開を楽しんでほしいんです。

──画面に自分のほかに、アスカとレイのシンクロ率があるのが気になるんですが、これは何ですか？

小林：戦闘の中でも相性値が変わりますよって部分が、そこでわかるようになってるんですよ。例えばシンジがやられてて、アスカが何やってんのよって入ってきたというイベントが途中で入った場合、アスカのシ

最近のオススメのエヴァグッズ

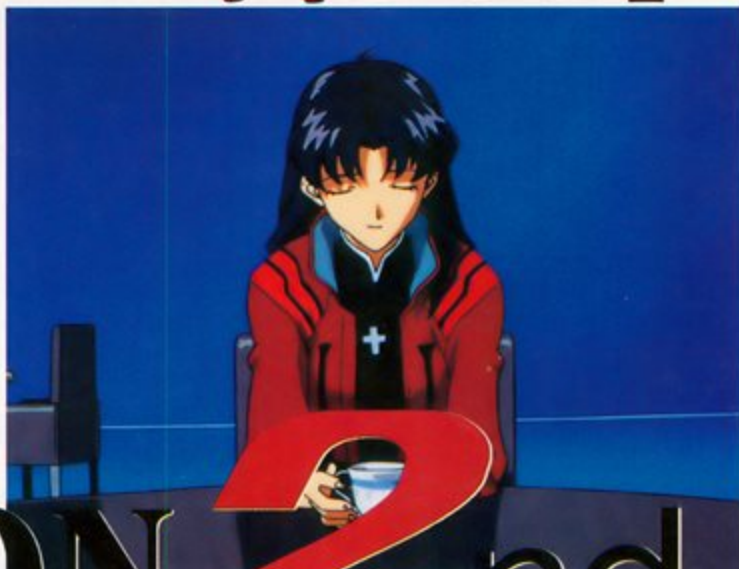
HGモデル(プラモデル)とＴシャツHGモデル(1500円のほう)のデキがいい。人気商品で、零号機、初号機、弐号機の３つしか買えなかったけど、とにかく動く、動く。なんと、あぐらまでかけるのだ(笑)。各種、武器パーツがオプションで付いているし、スケール人形までついているので、プラモ好きは迷わずゲットすることを薦める。Ｔシャツは某アニメショップで売っているもの。渚カヲルが正面に、セリフが明朝体で入っている。実際、着るのは恥ずかしいけど、押さえておきたい一品。

下は本屋の前のシンジとマユミ。マユミは本が好きなので、本屋へよく出没するようだ。左はシンジに自論を語るミサト。シンジの保護者であり、教育者でもある彼女の語る論理は非常に説得力がある。ミサトがそばにいることで、シンジの性格や人間性も序々に変わりつつあるようだ。

シンジたちのクラスメートの女生徒たち。テレビ版でも滅多にお目にかかれないのだが、こうやってみると結構、可愛い娘が多いよね。しかし、この女生徒たちはあくまで脇役なので、ストーリーには直接関わってこないのが残念だ。彼女たちを見たい人は、学校のシーンで注意深く見てみよう。個人的には真ん中の娘が結構、好みなのだが……。

「好きな人がいるって、いいことだわ。生きることに張り合いが出るもの」

新作アニメーション解説

完成度 95%

数回に渡って紹介してきた新作アニメーション画面。今回紹介するのはネルフ本部の展望室で、ボーっとしているシンジにミサトが話しかけるシーン。「好きな人がいるっていいことだわ……」と話すミサトに対して、「ミサトさんには好きな人がいるんですか？」とつっこむシンジ。ごまかし笑いをしつつ、「さぁ、どうかしら。この年になっても、自分の気持ちがよく判らないことばかりだから」と自己分析するミサト。テレビ版では、ミサトの恋人が明らかにされるが、その関係が本作ではどうなるかといったところも気になるところ。ちなみに右上の見慣れない女の子3人は、シンジのクラスメートである女生徒たち。ストーリーに直接関係はないけど、滅多に見れないということで掲載してみた。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●3月7日発売●6,800円●アドベンチャー●シングルCD付き

ンクロ率が下がるんですよ。すると、あ、相性値が変わったなっていうのが、わかるように入れてあるんです。まあ、分かりづらいんでどちらかというと戦闘シーンでの演出と考えてもらったほうがいいかもしれません。

──でもある程度でも関係するならマニアだったら全部見なくちゃ気がすまないでしょうね(笑)。

小林：そうですね(笑)。というか、どんなユーザーの方も6,800円というお金を払ってこのゲームを楽しむわけですよね。うちとしては、やっぱり全部見てほしい、というのが本音なんで、こういうふうにしたらこんなストーリーが見れますよ、というのを知ってもらいたい、と思っているんです。それがサタマガさんの攻略特集で反映されるのか、攻略本のほうで徹底的にやるのかはわかりませんが……。そのほうが全体のボリュームもわかるので、買った人にも納得がいってもらえるのではないでしょうか。

──本体メモリとパワーメモリーを併せて16個ムービーをセーブできますが、それで十分なんですか？

小林：サブタイトルの数では十分です。細かい分岐まで含めたことになると足りないですけどね。このゲームは自分でシナリオを作っていく、いわば映像シミュレーションとでもいえる作品なので、1回や2回のプレイで「もういいや」と思われるより、フローチャートなんかも作って、自分で好きなシナリオを選んでもらう。そんな方向性もいいと思うんです。

本誌：そういえば達成度もちょうど16分割されてますね。

小林：そうです。達成度によって何が起きるかはお楽しみということに。

本誌：では最後にメッセージを。

小林：プレイしていくうちに、あっこんなのも入っている、と感じられるくらいボリューム感は必ずあります。しかもエヴァファンが喜んでもらえる作りにしてあるので、そのへんは期待してもらっていいですね。

本誌：ありがとうございました。

（2月7日セガにて取材）

第一コンシューマ研究開発部
ディレクター 小林 正英氏
ユーザーの声を早く聞きたいと言われた氏
自信と期待を込めて熱く語っていただいた

読者の質問コーナー

「テレビ版25話、26話と映画版について、麻宮さんの意見を聞きたい(千葉県・山本普嗣)」では早速。最終話は世間では「期待を裏切った」とか「手抜きだ」とか色々言われているけど、僕は演出面での新たな試みに挑戦した作品と思っている。あれはあれでいいんでは？　まぁ、受け止め方は人それぞれだけどね。映画版に期待したいのはアスカのハッピーエンド。予想としてはすべての謎が明かされて、何かしらの形で丸く収まって終わると思うけど……。う〜ん、難しいところだね。

"KAKYUSEI"
Presented by élf

●エルフ●発売日未定
●価格未定●恋愛ゲーム●18歳以上推奨

プレイヤーが卯月学園の生徒となり、学園生活最後の1年で理想の女の子との恋愛を楽しむゲーム、「下級生」。今回はゲーム中に登場する13人の女の子のうちの10人の女の子とデートした時に発生するイベントシーンを公開。もちろん、これらは全てサターン版開発中の画面写真。そろそろサターンオリジナル要素についても知りたいところ。まずはこの美麗なグラフィックを眺めながら待っててほしい。

サターン版最新イベント画面一挙大公開!

かきゅうせい

下級生

SPECIAL 特報!! REPORT

今回の新着グラフィックは、ゲーム中でもっとも楽しい気分にさせてくれるイベントシーンのもの。各キャラごとに、さまざまなイベントが用意されているぞ。

恋愛ってなに? このソフトがお答えします

結城瑞穂
MIZUHO YUKI

映画館にて。2人っきりの楽しいひととき？

成績優秀でスポーツも得意、明るくやさしい人気者と、まさに男の理想の女性像のような瑞穂。そんな瑞穂と映画館ミラクル座で映画を見た後は、喫茶店でしばしの楽しいひととき。早く瑞穂と会話してみたい？

加納涼子
RYOKO KANOH

正月に神社でデート。裾からのぞく足が…。

美術部の涼子ちゃんはデートをOKしてくれるまでがなかなか大変な女の子。ようやくデートしてくれるようになったのだが、涼子は履き物の裏に着いたガムを気にしているようだ。覗いて見える足が気になる……。

持田真歩子
MAHOKO MOCHIDA

真歩子と話す謎の美少年は誰……？

花屋でバイトしているまじめな性格の真歩子。そんな真歩子が男の子と楽しそうに会話しているところを偶然、見つけてしまった主人公。真歩子、俺というものがありながら……。相手の男の正体を早く突き止めなくては!

新藤麗子
REIKO SHINDOH

視線は太モモに釘付け！

裕福な家庭で何不自由なく育ってきた麗子。高慢な性格のせいか、周囲からあまりよく思われていないようだ。しかし、写真を見てのとおり、絶妙な色気を放つ。もう少し性格がよければ……。

 ※画面は開発中のものです。

緑谷麻紀

MAKI MIDORITANI

江戸っ子娘は気性が激しい？

威勢のいい大声を出して魚屋で働く麻紀さんは、活発で元気な江戸っ子お姉さん。写真はおやじに馬乗りパンチをかましてる図!! 麻紀さんを彼女にしたら、うまくリードしないとすぐ尻に敷かれてしまうぞ。

飯島美雪

MIYUKI IIJIMA

親友との関係に悩み、泣き崩れる美雪

運動が大好きなスポーティな美雪には、南里　愛という、親友がいる。その親友の愛と同時に美雪も主人公を好きになってしまい、2人の間にあった親友という絆に亀裂が入ってしまう。葛藤に疲れた美雪は泣き崩れる。

三月静香

SHIZUKA MITSUKI

保健室で愛の介抱を受ける主人公

いつも保健室に常駐している静香先生。先生という立場から、なかなか恋人関係になるのが難しい。そんなある日、主人公は保健室で静香先生から愛の介抱を受ける。先生の恋人になれるのはいつの日なのか……。

皆川奈々

NANA MINAGAWA

**女ったらしの晴彦に
つきまとわれる奈々**

まだ幼さが抜けきってない感じの奈々ちゃん。テニス部に所属する彼女を見学しに行くと、そこには同級生で女ったらしの晴彦が教えるフリをして奈々の身体を触りまくっている。奈々ちゃん、こんな奴に騙されちゃダメだ!

**マンションの前で、
怪しいオヤジに
からまれる美香**

橘 真由美

MAYUMI TACHIBANA

**保健室で静香
先生に説教される
真由美**

ヒマがあったらいつも街を遊び歩いている真由美は俗に言うコギャル。洋服代や遊ぶ金欲しさにパンツまで売っているようなので、教師からの指導も絶えない。こういった女の子は一番扱いにくいのだが、君ならどうする?

山下美夏

MINATSU YAMASHITA

音大に通う美夏さん、見た目は典型的なお嬢様だ。しかし、彼女には秘密が……。それは彼女が主人公に本心を打ち明けた時に、はじめてわかることになるのだろう。とりあえず今は、美夏さんを酔っぱらいの手から守るのだ。

**開発順調!
卯月学園の生徒に
なれる日は近い!**

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

コギャルと地方ヤンキーに続いて、さらに2キャラを発表!!
それはチーマーとオバサンだ!?

ボスをのぞくプレイヤーキャラがこれで出そろったが、最後だけあって今まで以上のインパクト。かなりクセのある２人だぞ!!

- ●メディアミューズ
- ●夏発売予定
- ●5,800円
- ●格闘アクション
- ●２人対戦可能

宮沢拳児とは……

真心学園を２週間で自主退学した拳児は、沸き立つパワーのやり場を失っていた。そこで以前週刊誌で見た“オヤジ狩り”を実行。シゲオに襲いかかるが、目があった瞬間、死んだ自分の父親とシゲオがダブって見え、涙が溢れる。しかし一度発動したパワーは押さえきれなかった……。翌日、父との思い出の場所、荒立遊園地で感傷に浸る拳児の前に、１人の青年が横切る。「ココどこだ？」。彼の独り言に自分の思い出を否定された気がしてイラつく拳児だ

この技は上段蹴りから入るコンビネーション技のひとつで、ビジュアル的にも華麗だ。コンビネーション途中に下段攻撃のようなものが入っており、実戦でも使っていけそうな雰囲気。そして、最後のフィニッシュブローである旋風脚も、軸足で反動を付けて攻撃を放つため、よりリアルに、そして迫力のあるモノに仕上がっている。

力強くて美しい拳児の五面図!!

五面図に描かれている拳児は、１Ｐカラーのモノだ。パーカーを着用し、頭にはニット帽を深々とかぶっている。ひくい身長と肩までのびた髪の毛が印象的。また、かわいげな風貌とは裏腹に、寂しさも感じるキャラクターでもある。最終的にはポリゴンで描かれた絵のように、多少修正が加えられている。技は相手の攻撃を受け流すのが主らしい。

SPECIAL INTERVIEW 鉄人が語る ご意見無用

吉嶺 豊彦
(池袋サラ)

プロゲーマーとして、またメーカーのプログラマーとして超多忙の氏。その面影にはゲームを鋭く見抜く眼光がうかがえる。しかし家に帰れば息子の裕君にメロメロ、という一面も。さて、今回も新キャラ２人に迫った!!

――発売が夏に延びてしまったのですが、その理由はなんでしょう？

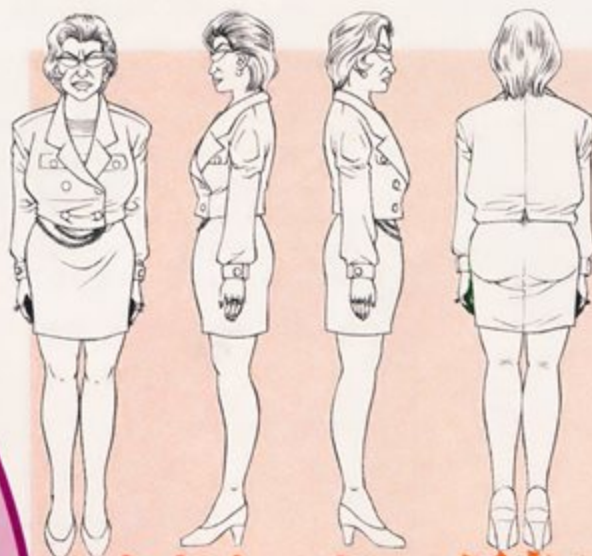
吉峯：作っているうえで、あまりにも凝ってしまっているんです。この前、最後に言ったように妥協したくはないですからね。

――なるほど。まだまだアイデアを詰め込んでいる、という感じですね。ところで吉嶺さんはインターネットでホームページを持たれているそうですね。そこからもらった意見なども含めて、どんなアイデアを入れていこうかと考えていますか？

吉嶺：これが実現されるかというこ

 ※画面はすべて開発中のものです

高倉春子

HARUKO TAKAKURA

第一印象からして、俗に言う“オバタリアン”そのまんまのキャラ。ゲーム画面ではズボンだが、最終的には設定通りミニスカートになるらしい。気になる2Pカラーは、本業である看護婦（婦長）の制服を身にまとい、闘いに参加するとのこと。戦闘中はパンツが見えるとの噂も!?

これがオバサンの原案！さすがシゲオの……

オバサンの攻撃は愛よりも強し！

えげつないの一言で、すべてをかたずけてしまいたくなる技が多いらしい。乞う御期待。

高倉春子とは……

「なぜあんな冴えない男と結婚することになったの」。などと思いをめぐらすほどに春子のイライラは鬱積していた。そんなある日の夫シゲオの一言。「私、今日飛ばされちゃいまして、どうしましょう」。左遷と勘違いし、罵詈雑言を吐くのを耐え、今までどおり良妻を演じながらどこの支社かを聞くのだが、飛ばされたのは、彼女が初めて知った被りモノのことだった。「テメェ、ズラだったんかあああ!! 私の20年を返せえええ!!」。もう誰にも止められない。

こちらのキャラは投げ技と打撃技がともに充実しているスタンダードキャラになるようだ。そのうえ、ほとんどが屈辱技に見えてくるほど、食らいたくもなく、見たくもない技ばかりをそろえているらしい。たとえダメージが少ない技でも、相手の精神面をボロボロにさせるものがあるということなのだが……。

ダウン投げの一種らしいのだが、あまりにも痛い。見ているほうも思わず顔を背けたくなる。男と女で痛さも変わりそうだけど…、モーションも変化する？

とは別にしておいて、新たに出てきた、あくまでアイデアとして、相手をKOさせるにはある程度ダメージがある技でないとダメにしようと考えてます。例えばカウンターでない、ただのPではKOできないようにしようか、とか。つまりショボイ勝ち方にならないようにと。あと“待ちプレイ”をさせたくないので、バックダッシュやダウンしたときの後転起きをなくそうと考えていたり……。

――そのへん吉嶺さん達が格闘ゲームはこうあるべき、という考え方を入れてあるわけですね。

吉嶺：ええ、納得のいく勝ち負けができなきゃダメだと思うんですよ。なんでこんなヤツに負けるんだと思うのがイヤなんです。強い人が負けない格闘ゲームというのがいい格闘ゲームだと思うので、そういった作品を目指しています。

――説得力ありますねぇ。ではいよいよ今回発表されたキャラについてうかがいたいのですけど。

吉嶺：チーマーの拳児という名前はそれと同じ名前の漫画から取ったんです。うちのデザイナーがその漫画が好きで、加瀬さんの絵を見た時、「これは拳児ですね」と言ったのがきっかけです。姓もちょっと洒落てみて、雨にもマケズ、風にもマケズみたいな。技はブルースリーのような受け流して返すものが主体です。

――で、このオバサンのほうですが。

吉嶺：これは設定が強烈ですね。シゲオの妻にして、美優の母という。あと、今ズボンはいてますが、最終的にはスカートになります。

――素足なんですか？

吉嶺：素足でパンチラあります(笑)。ヤバいんですよホントに。上段蹴りなんかやられたら、体力的ダメージはもちろんですけど、精神的ダメージもかなりのものでしょうね。

――考えただけでも怖いですね(笑)。

吉嶺：(バイパーズの)ハニーみたいな“幸せ投げ”も入れようかなと。

――……(絶句)、な、投げキャラになるんでしょうか？

吉嶺：投げと打撃のどちらも持ってます。投げ技は娘(コギャル)に教わった感じで似たようなものも入れるつもりです。ただ、娘が本物のプロレスっぽいのに比べて、オバサンのほうはぎこちなく動く感じですね。

――この2キャラが闘いに参加する理由というのは？

吉嶺：チーマーはオヤジ狩りをやってて、その標的になったのがシゲオだった。それでシゲオのありさまを見たオバサンが逆上して参加する。まあ、詳しくはおいおい話していくつもりですが、各キャラちゃんとつながった関係を持っているんですよ。今後はまた1キャラづつ詳しくご紹介していきたいですね。

――ありがとうございました。次回もまた期待しております。

超限定版を見て、予約せずにいられるか？

●カプコン●３月発売予定●通常版5,800円　超限定版7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ対応

カプコンデザインチームの総力を結集した超限定版が完成目前。期待のDXシークレットファイルについてなど、今回はボッツに関わったスタッフの方々にインタビューしてみたぞ。

パノラマブック

開けばそこは大阪湾。沈没した豪華客船を挟んで、対峙するスーパー8と零豪鬼。ボッツの人気VA対決が今ここに始まった。開くとイラストが立ち上がり、立体的になる、いわゆる「飛び出す絵本」。子供に戻った気持ちで、開いてみよう。

Qパノラマブックができたわけは？

Ａ　最初はシークレットファイルの表紙をめくると飛び出すって予定だったんですが、納期的に難しいということもあり、別紙ということになりました。イラストの立体化は一度やってみたくて、今回のこの企画にちょうどいいかなと思い実行してみました。人気のスーパー8と新ロボの零豪鬼の対決が題材になっていますが、バックが海なのにスーパー8が蛸型だからでしょうね。

立体といえば、ボークスから零豪鬼のフィギュアが発売されることになっているぞ。発売はゲームと同じ時期を予定しているとか。限定版には零豪鬼フィギュアが付くなんて、デマが流れたそうだけど、残念ながらこれは別売り。ボッツファンなら超限定版プラスこの零豪鬼がマストアイテムだ!!

DXシークレットファイル

左から
CS販売事業部 マーケッターグループマーケッターチーム マネージャー　澤田悦己
株式会社カプコン　開発本部　企画アドバイザー　醬野貴至
開発本部・デザイン室　岡野正衛

Q描き下ろしイラストは何点ありますか？

インタビューのたびにカプコン陣の気勢は高まるばかり。ゲームの完成度も期待！

Ａ　小さいカットとか入れたら50点以上はあると思います。表紙の分とかその中に入りますが、ページ数にしたら半分位は描き下ろしですね。以前使ったものは必ずカラーにするとか、なるべくみんな

カプコンデザインチームに聞く サイバーボッツQ&A

サターン版のボッツには追加要素がたくさん。声優やサブキャラのストーリーはどう決めたのか？まとめて岡野氏に聞いてみよう。

Qサブキャラ達の見所は？

Ａ　アーケード版とは違ってキャラデザの西村キヌが、ストーリーを担当しました。３人のストーリーの見所ですが、デビロットは見ている人が想像もしないような感

「デザインチームに聞くＱ＆Ａ」などの横の、某金髪の格闘家に似たイラストは、岡野氏の写真の代わりにといただいたものだったが、（岡野氏の写真は使ってしまいました。）なんと西村キヌさんの描き下ろしらしい。こんなかわいいイラストなので急遽使うことにしました。口元の血がちょっと恐いんですけど……（「流行なんです」デザイン室関係者談）。ＤＸシークレットファイルの編集後記のイラストにも期待したいですね。本物の岡野氏はこの通り普通の方です。

DXシークレットファイル

ボッツの裏までわかるファン必携の１冊！

ゲームと同じくらいおいしい要素が詰まった、超限定版の目玉はなんといってもDXシークレットファイル、デザインチームが他のゲームの仕事の進行を遅らせてまで作った、入魂の一冊。巻頭の零豪鬼のCGや、描き下ろしイラスト、設定資料、マンガまで載っているらしいぞ。サイバーボッツを買うのに、超限定版を買わないなんてヤツはいないだろうな？

Qシークレットファイルの見所は？

A　巻頭のCGを多用した零豪鬼のイラストが一番の見所かな。実はこの本にデザイン室のメンバーがほとんどか関わっているんですよ。カプコンのイラストレーターを良く知っているファンの方は、どこに誰が何を描いているか探してもおもしろいと思います。

サターン版からボッツを知った人にもオススメできる、読めばボッツが300倍面白くなる本です。このゲームだからできたようなハチャメチャなものがいっぱい入っていて、どのページ見ても面白くて、さらに自分でその世界が体験できると。印刷屋の人にも、「こんなCDロム付いてくるんですか」とまで言われましたが、あくまでもゲームがメインです。（笑）

Q限定版の特典をシークレットファイルにしたわけは？

A　最初デビロット人形とか考えたんです。それが都合でダメになって。アーケードでシークレットファイルっていうのをがあるんですが、結構ユーザーさんにも好評で、これをベースにすればいろんなことができるんじゃないかと思って、現在のものに決まったんです。イラストや設定以外にもガレージキッドを使ったページとかCGとかいろんな要素を入れてみました。それから、サイバーボッツってマニア向けなタイトルなんで、こういう人達をもっと満足させるために「シリアルナンバー」も入れてもっとプレミアム性が高いもんにしようとかね。もちろん中身だけでなく、外観もハードカバーにしてちゃんと装丁をしたもやりましょうと、箱の大きさもシークレットファイルにそろえてＢ５になったんです。

ソフトにはじまってパッケージまで、自分がもらってうれしいものという考え方で作っているんで関わったスタッフは満足しているんじゃないかと思いますね。アーケードの開発も、コンシュマーのほうが良い出来だと誉めてましたし。社内での社員販売の数がSFC版のストⅡ以来の数らしいです。ここだけの話、社内で人気のあるゲームって、必ず売れるんです。限定っていうことで社内も盛り上がってますよね。（笑）

が見てないものをと、全ページ凝って作ったつもりです。ボッツの世界にものすごく入れ込んでいる人が見ても満足してもらえるというか、やっぱりやりおったか〜って感じです。ここでしか見れないものばかりなのでお楽しみに……。

キャラだけでなくVAや零豪鬼のすべてもこの一冊に。買い逃がすなんて絶対できないよね！

シークレットファイルって何？

シークレットファイルとはカプコンのアーケードゲームの新作に合わせて発行される小冊子。入手方法はお店によって違うので注意!!

今までに刊行されているのは？

- 19XX
- Dangeons&Dragons Ⓡ SHADOW OVER MYSTARA
- ストリートファイターZERO2
- スーパーパズルファイターⅡＸ
- STAR GLADIATOR
- ロックマン2 THE POWER FIGHTERS
- QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
- ウォーザード
- ストリートファイターEX

じで、壮大なものになっています。千代丸とシェイドは元々のボッツの世界を逆の立場から見ている。その辺の面白さを見てほしいです。

Q人気のＶＡ＆キャラは？

A　VAはブロディア。何といっても赤色で主役。キャラは千差万別ですが、僕はデビロット。西村キヌは休んでいて聞いとくの忘れました。バレたら八つ裂きかな。

Q声優はどう決まったのか？

A　これも西村本人が選んでます。まさに、我々の時代のヒーローというか、スゴイ実力派の方々ですよね。キャラデザイナー自ら選出してますから、イメージもバッチリで、ファンの方々にも絶対納得していただけるはずです。これぞ「決定版」と言えるでしょう。

　※画面はすべて開発中のものです。

NEW RELEASE TITLE

最新の
セガサターンタイトルを
キャッチUP!

またまたNEWタイトルのオンパレード!
CHECK IT OUT!

COMING SOON SOFT

発売直前の
セガサターンソフトを
大紹介!

発売が迫る、あのタイトルこのタイトル。
今号も密度が濃いぞ!!

エーベルージュ

●タカラ●５月発売予定●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 60%

パソコンの人気恋愛シミュレーションがパワーアップされて登場。美少女がいっぱいなのだ。

エーベルージュは主人公を育てる育成要素と、クラスメイトとの仲を深める恋愛要素からなるシミュレーションだ。ストーリーは９～10歳までの２年間と、14～16歳の３年間の２部構成になっている。創造魔法を修得して、世界の危機を救うのが主人公の大きな目標だ。

プレイヤーは９歳の少年になって、魔法学園・トリフェルズ校に入学する。そこで魔法の修得や学問の探求に精を出すことになる。そこで出会う女の子たちは美少女ぞろい。彼女たちとの親密度が上がっていくと楽しいイベントが発生するぞ。サターン版は、キャラのセリフが音声化されるほか、アニメーションやイベントシーンなどが大幅に追加される予定だ。

後半の高等部で登場するマリエン。サラサラの黒髪が魅力的な学園のマドンナだ。自分の容姿に自信があるらしく、特別な存在として接しないとヘソを曲げることも。

初等・高等部を通じて主人公の友人として登場するネルト。気さくで明るい性格で休日の遊び相手だ。女の子の情報の提供者でもある。

学問と恋愛を両立させせよう！

文系、理系の学問や武術、クラブ活動など、履修科目を週のはじめに選択する。選んだ科目によって主人公のパラメーターが変化。好みの女の子と同じクラブに入ったりして、彼女の興味を惹くことができる要素をアップさせよう。

読書家でおとなしい性格のフェルデンに気に入られるには、彼女と同じ文芸クラブに入るのが近道だ。街の図書館も重要ポイント。

平日

履修科目は、１日で終わるものもあれば、３日かかるものもある。魔法の修得も重要だ。自主休講して探索に出かけることも可能。

休日

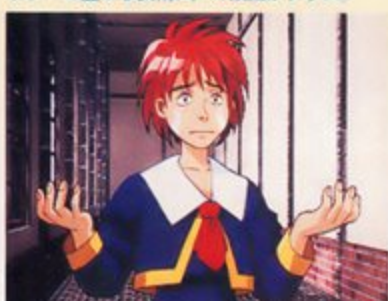
街を歩き回ったり、女の子の部屋をたずねて話をすることができる。女の子の機嫌を取るためには、花束を探してくる必要があるのだ。

初等部から高等部へ、キャラクターのグラフィックも変化！

このゲームの特筆すべき点は、キャラクターのグラフィックが成長に合わせて数パターン用意されていること。主人公は、高等部に進級したときに初等部のクラスメイトと再会するが、幼かった男の子は逞しく、おてんばな女の子も女らしくなって登場するのだ。高等部で新たにクラスメイトになる、魅力的なキャラもいるぞ。また、女の子達と海水浴に出かけられるのも高等部のイベントのひとつだ。初等部が少年期編とすれば、高等部は思春期編といえるだろう。

主人公のルームメイトとなるノイシュ。彼にはある秘密が。

泣いたり、怒ったり、すねてみたり。キャラクターの豊かな表情に声の演出がプラス。

初等部

演劇クラブ所属のエルツは、思い込みの激しいところがある女の子。初等部では周囲から誤解を受けてオロオロする場面もあった。

高等部

高等部になって再会すると、こんな美人に変身しているのだ。こんな風にキャラが成長した姿を見ることができるのが嬉しいね。

イベントも盛りだくさん

体育祭に武闘大会、そして魔法祭と、３つの大きな校内行事がある。これらの競技で優勝することを目標に履修科目を選ぶのも楽しみ方のひとつだ。他にも修学旅行や、海水浴など学園生活のイベントが目白押しだ。

マジカルホッパーズ

●バンダイ●3月発売予定●6,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 60%

仕掛けいっぱいのポリゴン世界を跳ねまわれ！ クルクルと変わる視点が楽しいアクションだ。

アメイジングランドを駆け抜ける！

子供から大人まですべての人が楽しめるアクションゲーム、それがマジカルホッパーズだ。プレイヤーはクラムとグッピーの2人からどちらかを選び、美しいアメイジングランドを救う冒険に出る。キャラ選択はステージ移動時に可能。キャラの能力はそれぞれ異なるので、ステージによって使い分けよう。どちらを選んでも楽しく遊ぶことができるぞ。

クラムはBボタンの回転攻撃ができ、グッピーは2段ジャンプなどジャンプ能力が優れている。ステージ移動画面でZボタンを押せばキャラクターの切り替えができるぞ。好きなキャラを使って爽快なアクションを楽しもう。オープニングアニメも楽しいのだ。

カンタン操作で奥の深いアクションが楽しめる

複雑な操作のゲームが多い中で、このゲームは簡単な操作で爽快なアクションが楽しめる。基本操作は方向キーの移動とジャンプの2種類。これだけでどんどん先に進めるのだ。立ち向かってくる敵キャラはジャンプで踏みつけ、落ちてくるトラップは走って抜ける特殊な操作はほんの一部しかないので、誰でもすぐに操作に慣れることができるのはうれしい！

走る！

方向キーを入れるだけで好きな方向に走ることができる。微妙な位置操作はキーをちょっと動かすようにすると調整しやすい。

跳ぶ！

ジャンプはこのゲームの中でも重要な操作。敵キャラはジャンプして踏みつければ倒せるのだ。敵を踏み台にして2段ジャンプも可能。

攻撃！

クラムはBボタンで回転アタックができる。またステージにあるアイテムを取ることにより、攻撃ができるようになることもあるぞ。

NEW! ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

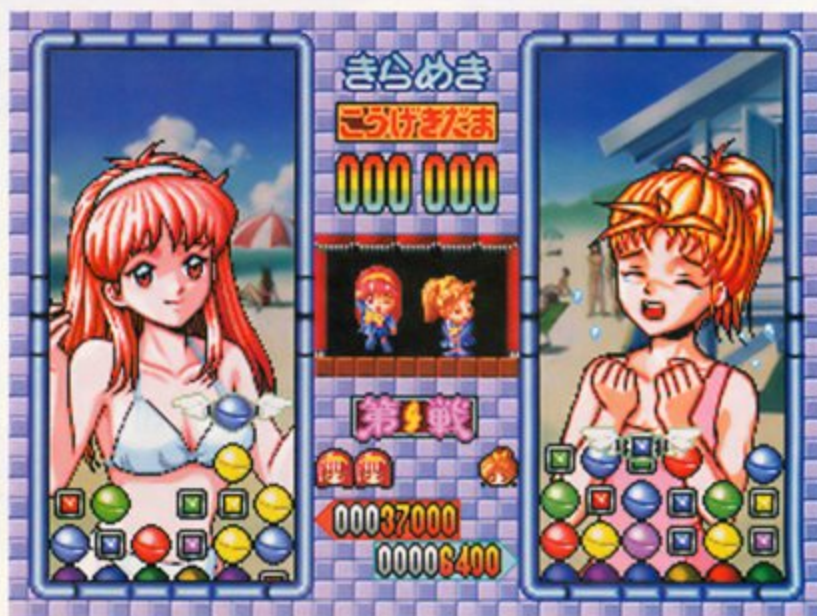
●コナミ●今夏発売予定●価格未定●対戦パズル●全年齢推奨

完成度 20%

まだまだ続く「ときめき」パワーが「とっかえだま」とドッキング！ 開発中画面写真初公開。

“とっかえだま”もときめきだ！

昨年12月にアーケードに登場した「対戦とっかえだま」が、「ときめきメモリアル」のキャラクターになって早くもサターンに登場だ。'96年のサタマガグランプリ「パズル部門賞」を獲得したあの「対戦ぱずるだま」がさらに進化。たまが消えるシステムは同じだが、画面下から競り上がってくるたまを取り替えるという新ルールに変更された。オリジナルモードも用意されるというから、期待しよう。

※画面は開発中のものです。

NEW! エルフを狩るモノたち

完成度 80%

●アルトロン●4月発売予定●7,800円●アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

格闘野郎の淳平、オスカー女優の愛理、兵器オタクの律子が、ファンタジー世界で大暴れ！

コミックス&TVの人気作のアドベンチャー

現実世界から異世界に飛ばされてしまった奇妙な組み合わせの3人組。彼らの活躍を描いた好評連載中のギャグコミックが、アニメに続いてゲームにも登場だ。大男で格闘好きな、龍造寺淳平（声：関智一）。美人で実は大女優の、小宮山愛理（声：富沢美智恵）。そしてポニーテールがトレードマークの活発な少女、井上律子（宮村優子）。この3人が元の世界に戻るためには、呪文のかけらを持ったエルフを探し出し、脱がせることが必要なのだった。ゲームでは、TV版にはないアクションやセリフなどがたくさん用意されているぞ。

豊富なアニメーション

「エルフを狩るモノたち」予約キャンペーンを実施中だ。予約者の中から抽選で1000名にセル画をプレゼント!! 官製ハガキに予約したショップの捺印を押してもらったら、氏名、住所、職業、年齢を記載の上、下記の住所に送ろう。

個性的なキャラクター

波乱万丈のストーリー展開

キャラクターデザインは、人気アニメーター後藤圭二。エルフ族は必ずしも、主人公たちの味方ではない。唯一の例外・族長のセシリアを除いては。

たとえ相手がどんなエルフでも、見かけたらその服をはぎ取ろうとする淳平たち。よって彼らの行くところ、常に騒動が巻き起こる。左から、律子、淳平、愛理だ。

〒141 東京都 品川区 北品川 5-9-41 TKB 御殿山ビル4F （株)アルトロン「エルフを狩るモノたち予約キャンペーン係」まで、締切は3月17日（当日消印有効)。

NEW! アサルト リグス

完成度 75%

●ソフトバンク●今春発売予定●5,800円●3Dシューティング●全年齢推奨

サクッと遊べるシューティング感覚のアクションゲーム。フィールドに散らばるジェムを探せ。

迷路のような3Dのフィールドでステージ中に散らばるジェムを探し、出口に辿り着くのが目的のアクションゲーム。プレイヤーは「リグ」というタンク型攻性プログラムを操作し、敵や各所にあるトラップの妨害に対処しながら、制限時間内に出口に到達しなければならない。2人用ではリグを攻撃し合うものと、ジェムを奪い合う2種類のモードで対戦できる。

微妙な戦車の動きで敵の攻撃をかわし、反撃せよ。敵が爆発した瞬間は爽快だ。

曲がり角や柱、坂を利用して、敵の攻撃をよけながら進むべし。

武器を強化し応戦せよ!!

立方体のアイテムを撃つと武器が出る。レーザーやミサイルなど強力な武器が手に入る。

フィールドの中は罠（トラップ）だらけ

リグのタイプは3種類。スピードと攻撃力の性能に違いがある。

一定時間電流が流れ、行く手を阻む仕掛け。周りの敵の攻撃に注意して通ろう。

エレベーターには乗るタイミングが重要。上ったところに敵がいる可能性も高いぞ！

たくさんの武器が揃っているがアイテムとして手に入れないと使えない。強力な武器ほど弾数が少ないのだ

デザエモン2（DEZA2）

完成度 50%

●アテナ●発売日未定●価格未定●シューティング●全年齢推奨

ついにサターンでオリジナルシューティングが作れる！こだわる人にうれしい機能が満載だ。

本当におもしろいシューティングを作りたい人へ

自機のアニメーション機能が追加され、より複雑な動きが可能に。

自分の手でシューティングのデザインができる、「デザエモン2」の続報だ。今回は各モードがパワーアップされ、「横スクロールシューティング」が作成できるようになった。プレイする部分でも、2人同時プレイも可能になり、面白さも倍増。また初心者でも簡単に描けるポリゴンツールも搭載されている。発売後に予定されているコンテストに期待せよ。

より細部まで設定できるぞ！

作ったステージを組み立ててゲームを作り上げる。ステージ構成も重要な作業だ。

自分でボムの絵が描けるだけでなく、ショットとボムを自由に組み合わせることもできる。

ザコキャラのパターン数が12種類も増えた分、敵のバリエーションも豊富になった。

オリジナルの出来映えは？

横スクロールでは、縦スクロールとは一味違ったキャラクターを作ってみよう。

WARA² WARS 激闘！大軍団バトル

完成度 80%

●翔泳社● 4月25日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

最大100vs100の壮観なバトル。爆笑ものの守護神達による援護攻撃も楽しい陣取りゲームだ！

ダイナミックな戦いを手軽に楽しめる大軍団バトルの詳細がわかってきたぞ。以前ご紹介した通り、これはいわゆる陣取りゲーム。敵軍は赤、自軍は青で表示され、軍団（旗）の通った場所が各軍の陣地となる。行動はターン制で、1ターンにつき5回、配下の軍団に指令を出せる。また、兵士にはレベルがあり、LvCが歩兵、Bが騎兵だ。ちなみにAの指揮官クラスになると、なんと戦闘時に必殺技が使えたりもするのだ！

華麗なる日本刀さばきで敵を翻弄する女忍者軍団

最初は1種族だが、陣地を広げれば占領地域の種族が仲間になっていく。

移動
偵察
防衛力
カード
レベル
セーブ
終了

残りターンポイント：5
現在の持ち金：0金

コマンドは5つ。戦力や陣地の防衛力を高めるには相応の資金が必要だ。

プレイヤーキャラは、忍者や宇宙人など10種族。種族を決めるとスタート地点の大陸が決まり、その地域に近接する土地へ侵攻できるようになる。侵攻時は大陸の詳細マップが表示されるので、移動などの各種コマンドを駆使して敵軍（赤）をせん滅、大陸を占領しよう！

これはコサック族の守護神。守護神は、攻撃の他に回復もしてくれるぞ。

大軍団でド派手に世界を制覇しよう!!

太平洋の嵐2～疾風の艨艟～

完成度 80%

●イマジニア●3月28日発売●6,800円(初回限定プレミアムボックス7,800円)●シミュレーション●全年齢推奨

あの戦艦大和や零戦が、3Dポリゴンによるムービーと、美しい実写であざやかによみがえる！

我が日本軍を勝利へと導くのだ！

日本国側と連合国側との間で繰り広げられた太平洋戦争（第2次世界大戦）を、史実にもとづいて再現した本格ウォーシミュレーション。プレイヤーの目的は、日本国側の帝国陸海軍を統括する司令官となり、連合国側の戦略拠点である“根拠地”を占領し、日本国側の勢力を拡大していくこと。増援部隊などが出現する出現根拠地を次々と占領し、我が日本軍を勝利へと導こう。

空戦、海戦、陸戦のシーンでは、100本以上のCGムービーや、本邦初公開となる30本もの実写ムービーを使用。迫力満点の戦闘が繰り広げられるぞ。

10カ所の敵出現根拠地のうち、5カ所以上を占領すれば、連合国側が“和平交渉”をもとめてくる。まずは近くにある根拠地から占領し、徐々に支配地を拡大していこう。

総数322種の兵器データベースも収録されている。各兵器のスペックや特徴などの資料はマニアも納得。

迫力のムービー！

グリグリ動く3Dムービーで、戦闘の臨場感も満点。

連合艦隊を全滅させたり、零戦の編隊が敵を圧倒した時には、歴史的にも貴重な戦時写真がイベントグラフィックスとして表示される。

龍的五千年～DRAGONS OF CHINA～

完成度 70%

●イマジニア●4月25日発売●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

超一流アーティストたちの手によって作られたアドベンチャーが登場。「龍」がキーワードだ。

中国大陸で繰り広げられる、壮大な伝奇ロマン！

未来の中国を舞台とした、スケールの大きなアドベンチャーゲームがイマジニアからお目見え。物語は全8章からなっており、「龍」を中心に展開していく。プレイヤーは主人公ケンとなって、復活した破壊の化身「邪龍」を止めるべく、中国各地を冒険してまわるのだ。超豪華スタッフ陣を起用して製作されたこのゲームは、アドベンチャー部分だけでなく戦闘にも力が入れられているのが大きな特徴。個性的なザコ敵が多数登場するほか、各章のラストではボスである龍とのバトルも楽しめる。

多彩な登場人物との会話が楽しめる。シナリオは加藤正人氏による。

誌面ではお伝えできないが音楽を手がけるのは都留教博氏。エキゾチックなムードを、同氏の音楽が盛り上げる。

邪龍をしずめるには善の龍の力を借りる必要がある。そのために中国各地を冒険するのだ。

龍をふくめたクリーチャーのデザインは韮沢靖氏が担当。ザコ敵も、それぞれに印象的だ。

龍との戦いが各章の区切りになっている。邪龍以外に、8体の龍が存在するらしいが……。

キャラクターデザインは寺田克也氏。本誌読者には「VF2」のキャライメージイラストでおなじみ。

ゲーム日本史～革命児 織田信長～

完成度 80%

●光栄●4月4日発売予定●6,800円●歴史体験ソフト●全年齢推奨

戦国武将、織田信長の生涯を遊びながら学べる歴史体験ソフト。サターンでお勉強をしよう！

シミュレーションゲームでありながら織田信長の生涯も学べる歴史教育ソフト

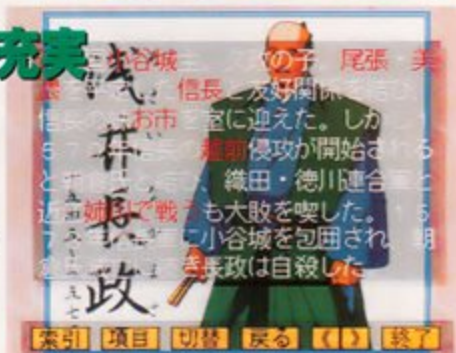
「EMIT」に続く、光栄のマルチメディア教育ソフトの新シリーズ、ゲーム日本史がリリースされる。これは、戦国時代を鮮烈に駆け抜けた武将、織田信長の生涯を遊びながら体験学習できるソフト。有名な合戦をシミュレーションで楽しませ、アニメーションドラマでエピソードを再現。楽しみながら戦国時代を勉強できるのだ。

シミュレーションは光栄のお家芸。合戦は史実通りに再現される。

キャラクターデザインは漫画家、藤原カムイ氏が担当している。

信長になったつもりで策略を練る。自分なりの戦法でも遊べるぞ。

スタッフも一流陣を揃え，機能も充実

歴史の教科書代わりということで、重要になるのが歴史考証。このソフトは歴史学者が開発に参加し、史実の再現に努めている。その他のスタッフも一流の人材が集められているとのこと。データベース機能も備えており、実際にいた人物、事件などを図版入りで解説している。

実戦パチスロ必勝法！4

完成度 100%

●サミー工業● 3月15日発売●5,800円●パチスロ●全年齢推奨

ゲームで人気機種をじっくりと研究して、実戦に役立てることができる一石二鳥なソフトだ！

人気パチスロ機を完全シミュレート

現在稼働中の人気パチスロ機をサターン上で完全シミュレート。実際の設定に合わせた出玉や、ドラムに印をつけて目押しの練習ができる作りになっている。モードが2つに分かれ、1機種を徹底的に研究できるシミュレートモードはこれまでの出玉やBIGゲームの出現率、スランプグラフなどの作製が可能。実際のパチスロ機を打つときの参考になる。プレイヤーが1年間ひとつのホールに通いつめるトライアルモードは、トータルの稼ぎでマルチエンディングが楽しめる。

PLAY 1 TO 3 MEDALS

遊べる機種は3つ。どれも実際にホールで打てるぞ。

シミュレーションモード

実際にホールで研究するにはかなりのお金を要するが、これならソフト代だけでOK。実際に打つときにかなり参考になるぞ。

ゲーム中にも細かい設定が可能

ゲーム中は実戦と同じ設定でプレイできるが、ゲームならではの調整も可能だ。ウェイト時間をなくしたり、目押しの練習用にドラムに目印をつけたりといたれりつくせり。高速オートプレイで出玉の流れを見ることもできるのだ。

リールの回転する速度を遅くしたり、筐体枠を取り除いたりできる。

トライアルモード

最初のホール設定を甘くすると、客付きが良すぎて台選びが厳しくなるなど実戦的。コインの詰め方も設定できるなど芸が細かい。

DREAM ACCESS 読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY 東かんな

猫〜っ まだまだ こたつ。

受験、期末、バレンタイン、AOUショー、卒業式にホワイトデー。この時期、皆さん色々と忙しくて大変ですよねぇ…って、なにか混ざってるけど全然気にしないのコトよ。

ゲームる今週記

携帯用テトリスが壊れてしまいました。やっぱりお風呂で遊んだのが原因？　安いし、また買うかな。本当はたまごっち欲しいけど売ってないし、しばらくこっちで我慢ざます。

今まで「バーチャ」でも「ナイツ」でも「ＥＯ」でもサターンを買わなかったのに「ダイナマイト刑事」でサターン購入を決意した僕の友人Ｍはイカしてると思う…。

（群馬県　狼イチロー）

ーあのＣＭからしてイカしてるもの。次に何を買うか気になるところ。

先日、歌番組を観ていたら姉が工藤静香の「激情」を聞くと「帝国華劇団」を思いだすと言っていました。ちなみに僕はＳＰＥＥＤの「ＳＴＥＡＤＹ」を聞くと「ナイツ」を思いだします。皆さんはこういうのあります？

（岡山県　流石）

ークラッシック聞くとパロディウス…て、そのままやん。センスないな。

クリスマスナイツの申込の中の音声確認で自分の声を聞いた。かなりショックだった。もっといい声だと思ってたのに……。

（北海道　センチメンタル）

ーどうも違う風に聞こえるんだよね。う〜ん、人体の神秘（大げさ）。

ＺＥＲＯ２のスクリューなど回転系コマンドが出せなくてザンギエフなど最初から使わない人へ。あんな決まると気持ちいい技使わないと損。コマンド的には実際のところ４分の３回転回せば出るということは有名ですよね。そしてスパコンの２回転コマンドは１回転と４分の１で出ます。まずは空ジャンプなどからファイナルアトミックバスターで吸ってやりましょう。レベル３なら、もう勝ちっス！　ザンギに飽きたらソドム、バーディと楽しもう。

（大阪府　ザン＝コック大佐）

ーそして慣れたら立ちスクリューへ。決まると本当気持ちイイよね。

サイバーボッツミリオン計画。でも実際に100万本作らなければシャレにならないぞ。

（秋田県　三浦　栄悦）

ー100万本のサイバーボッツを〜、貴方に貴方にアナタにあげる〜

今週の「別にいいけどね…」

福島県／南斗ボム

「猪木頑張れ係」…そんなの無いよう。最近プロレスよく観るけど。みちのくが好きさ。

福岡県／GO

「奇特コーナー作って係」…相変わらず兄弟揃って元気そうで何より。絵は恐いけど。

今週のわくわくセブン！

神奈川県／河野志俊

面白いタッチの絵ですね。冬にはコミケでこのゲームのコスプレもたくさん見ました。

大阪府／アイロン台

何かこの娘見ると「超少女明日香」思い出す。木洩れ日の中、掃除も昼寝も気持ちイイね。

セガ、と書ければ良いのですが、カタカナの「ガ」と、ひらがなの「が」を間違えて書いていたことに先日気付きました。その時、今までのハガキの宛て先が走馬灯のように頭の中をよぎりました。…ところでこれは罪なのか？　教えてください。

（東京都　山本隆太）

ー私は「せガ」というミスを今でもよくやります（山本君と逆）。

移植希望ＴＯＰ20から「虹色町の奇跡」が消えてる!?　９人もいたのに、オレ以外の８人はドコいったんだよ。

（奈良県　ＤＥＢ）

ー大穴／基板購入、対抗／ゲーセンでクリアした、本命／よそに浮気。

ある日、僕はゲーセンでラウのＴシャツをＧＥＴ！　その後バーチャロンに熱中…そして店を出た時、僕の手にＴシャツはなかった。

（北海道　那須晶宏）

ー私は誕生日にコラムスやってて財布盗まれた。手荷物には十分注意！

この間、ゲーセンに行ったら「さぶ」が落ちてた……いや、それだけなんですけどね。

（埼玉県　ＭＳ－０６Ｒ）

ーこんなの落としても、エロ本以上に名乗り出れないねえ。

冬の風呂とはまた格別なもんですが、この季節、必ず某有名入浴剤（固形）を入れた後の、空になった袋が浴室に置き去りにされてしまう。脱衣所にゴミ箱あるのに、なぜかそこ。そして次第に山となった袋は雪崩と化し浴槽に特攻してくる。うっとおしい。そこで考えたのだが「お湯に入れると一緒に溶けてしまう袋」というのを開発してくれないだろうか、某有名入浴剤（固形）を作ってるメーカーさん。

（滋賀県　エンドサイトーミス）

ー袋ごと中身もシケちゃったら嫌かも。その辺うまくいくかな。

ハマってしまったセガフリークス。集まったのは55枚、手元にあるのは130枚…おにょれ、セガフリークスの12・24・33・41・52番ども!!　しかし、ここまで私を熱くさせるとは…あなどり難し！　セガフリークス!!　誰か私のと交換してプリーズ！

（愛知県　ＫＮＩＧＨＴＳ）

ーロボピッチャがキラ（子供の専門用語）になったのは某漫画の賜物。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターン及びサターンを取り巻く環境等についての、広く意見を扱うコーナーです。

サタマガ読者は、圧倒的に男性が多いようですが、隠れた（？）女性ゲーマー（読者）も多いはず。思ったことをどんどん言い合うコーナーですから、気軽にハガキを下さいね。ってもちろん、男性読者からのハガキも熱烈歓迎だよ！ では今週の一枚目のハガキから。

お得な「おまけ」大賛成！

千葉県／鈴木軍師

最近、ゲームのおまけに「設定資料集」や「イラスト集」を付けるソフトが増えてきたが、僕はコレに大賛成！ こういった「おまけ」があると、とてもお得な気がするし「一生懸命、作ったんだ」というスタッフの「愛」を感じることも出来る。少し大変かもしれないけど、こういった「おまけ」を、もっとたくさんのゲームに付けて欲しいと思う。

気持ちわかります

島根県／石本和之

1月31日号の岩田さんの「コンビニ専用ソフトはやめてほしい。」という意見、良くわかります。だって僕が住んでいる所にも、販売するコンビニがないのですから。岩田さんがおっしゃるように、通販じゃすぐ買って、楽しむ…というわけにはいきません。それに手数料だってバカにならないし。そこで提案ですが、コンビニ販売の無い地域ではショップで完全予約制という形で販売できるようにして欲しい。現状では地方に住むユーザーにとって、このシステムはまったく嬉しくないのです。

GOGO！ アイドルソフト

埼玉県／のはまちゃん

私の友達に、安室奈美恵の大ファンがいます。ある日私に「コンビニで売っている安室のソフトがどうしても観たいけど、サターンを買う気にはならない」と相談(?)を持ちかけてきました。結局、彼女がお金を出してソフトを買い、それを私のサターンで再生したものをビデオ録画するという、非常にややこしい段取りを踏む事になりました。彼女は大変喜んでいましたが、サターンをゲームにしか使っていない（通信等はやってません）私には、何だか変な気分でした。でも、逆に言えばゲームをほとんどしない彼女がサターンやＣＧ技術に興味を持ってくれたり、コンビニで嬉しそうにソフトを買う姿は、見ているだけで私も嬉しくなりました。そこで思ったのですが、こういう人気アイドルソフトを定期的にリリースして、ゲーム以外のファンを大量にゲットし、サターンを買わざるを得ない状況を作ってしまう…というのはどうでしょうか？ 今度は男の子の歌と踊りがいいナー。ＳＭＡＰだったら言うことナシだけど。慎悟君もパソコンのＣＭやってるし、剛君はいつかＴＶでナイツを楽しそうに遊んでたし…はっ、結局自分の願望になってしまった。すいません。そんなわけで期待してます。ハイ。

かわいいキャラクターのゲームを

宮城県／ルルちゃん

僕がメガドライブを買うきっかけとなったソフト「ソニック」がセガサターンでなかなか出ません。アーケード版の移植ゲームもおもしろいですが、セガのかわいいキャラクターのゲームを出して欲しいです。出来れば、小さい子どもから大人まで楽しめるような「アクションゲーム」だったらもっといいですね。

一最近いろいろなジャンルが増えてきたけど、まだまだ開発の余地のアリのサターンなのだ。セガはもちろん、その外のメーカー様にもがんばって欲しいところだよね。

宮城県／ちくばふみ

女性の胸が大きくない絵は珍しいかも。すっきりした線で構成されていてグッドです。

大阪府／真宮寺アキラ

ＰＮからして中々気合入ってますな。あ、トーンは剥がれない様に注意してね。

富山県／上本ヨメツ

個性的な絵で、しかもお上手。背景のモザイクトーンもナイス。個人的には左のお姉様がお気に入りです。

大阪府／鯖のるん

ばろくえ～。違うって。物思いに耽けるまつげバチバチ、髪サラサラの美少年ってソソルわ～。違うって。

このコーナーは、今さらですが旧「ＧＡＬ'Ｓふり～区」と同じく、女性限定お手紙紹介コーナーです。よろしくね。

☆先日、夫婦で４カ月になる娘をベビーカーに乗せ、久しぶりにゲーセンに行きました。交代で娘をあやし「最後にもう一度、バーチャ３したい」とサラを選んだ瞬間、娘が「う、わー！」。主人が慌てて娘を抱いて立ち上がります。「急いで終わらせるからっ」娘をあやしながら店内を歩き回る主人の姿が、リプレイも勝ちポーズも飛ばし、次々に対戦相手にミラージュキックを浴びせる私の視野の端に入ります。やっとの思いでデュラルを蹴り倒し、エンディングも段位認定も見るのを諦めて車に戻ると、疲れ切った主人の顔と、絶叫する娘が迎えてくれました。でも、その日使ったお金は主人が６百円、私が２百円なのです。この娘も、最近バーチャに染ったのか、おしめを変える時に私にかかと落としを喰らわしてくれます。

（高知県　星夜怜子）

一娘さん、家計のゲーム代節約に一役買ってますな。嘘ですごめんなさい。でも本当に子育てって大変そうです。３が移植されるその日まで、お２人で頑張ってください。

☆ある日、亭主がビッチリワープロ打ちをしたハガキを手に職場から帰宅。宛て先はゲーム誌の読者コーナー。内容は「ときメモ」の清川ちゃんへの愛がびっしり。私が買ってきた当時は冷たい目で見ていたのに…。（コケることはわかっていたけど）一人でも仲間を増やそうと、仕事仲間に熱き想いを語っているみたいですが、どうも危ないおじさん扱いされてるような…。そして今日も、瞳うるうるでプレイしている主人でした。

（愛媛県　丹生谷ひろみ）

一今度はそのラブレターをぜひ当コーナーへ送ってくださいとご主人にお伝えください。詳しくは上の告知を見てねん。

☆先日、ＶＦ３で女性ゲーマーに完敗しました。その圧倒的な強さに立ち向かうには、まず女心を理解する必要があると思った私は、この度ＧＡＬ'Ｓふり～区に密入国しました。怪しい者ではありません（←ウソ）。

（群馬県　テム人）

一もう「ＧＡＬ'Ｓ」じゃないよ～ん。でも自分で「ウソ」とか正直に言ってるトコロが何かイイので許してしまった。ちなみに今回は「みせす☆ぶらぼー」でお送りしました。

♥女の子のおしゃべりコーナー♥

ゲーマー血縁者の集い

略して「ゲー血」（げーけつ）。家族や親戚の話を送ってね。

☆バーチャ３をやっていた時、姪（３歳）がラウを見ていきなり「あーチャーハンの人だね」と言った。キッズの画面を覚えていたのだろう。違うと言えず、そうだよ、と答えてしまった。ラウ…ゴメン。

（静岡県　真夜中リオン）

—恐るべし子供の洞察力？

☆先日ＦＶをやっていると、後ろで眺めていたおばあちゃんが「今のゲームは絵がとても綺麗なんだねえ」と言った。格闘ゲームなんて、年配の人にはただの野蛮なゲームにしか見えないだろうと思っていただけに、この発言には驚きと同時に嬉しさを覚えた。次々に様変わりする現代に嫌な顔ひとつせず、頑張って見守っていこうとするおばあちゃんに、今度はクリスマスナイツを見せてあげたいと思う。

（千葉県　よしだ流水）

—本当に素敵～。クリスマスナイツはどうだったのかな？

☆弟がバーチャスティック買ってきた。「ガチャガチャコン!!」の音がうるさい。おまけに２つも買ってきた。「ガチャガチャコン!!」の音が２重奏。

（茨城県　朧水）

—お金持ちな弟さんで幸せね。

COMIC d・A

埼玉県／かわうそ

兄弟愛ハガキパート・２！（ごきげんよう風に）子供ってキツイよねえ。時として。

もっとダイナマイト刑事 "DANGER"

SUCCESS

広島県／ＥＶＩＲＤＡＧＥＭ

おいらの武器を知ってるかい～熱血、単細胞、猪突猛進！　そりゃ刑事失格でんがな。

THE・お買い物上手？

☆先日、やっとの思いでワイヤレスコントローラーを買った…すごい便利!!　正直、その性能に驚いていた。テレビ操作も出来るし、連射だってイッツＯＫ！　ちょっとお高いのがたまにキズ。だけど、やっぱり高いだけのことはある！　便利便利便利ぃ～!!　連射機能のおかげで、すみれのミニゲーム20秒切れたっ！　マリアのミニゲームのみじん切りで使ったら、見事に０点！　大きさは同じ位なんだけどなあ…ともかく、ワイヤレスコントローラー、めちゃイイですよう!!

（栃木県　木星人）

—私も連射遅いから買おうかしら。

☆サターンを買って丸２年。年末の新作ラッシュに備えて、調子悪かったんだけどもガマンして使ってたうちのサターンを修理に出しました。１週間程度で戻ってきたけど、修理代がなんと１万円（税別）！　前にも１度修理に出したことがあって、その時と合せると１万５千円、店の人には「今度壊れたら新しいの買った方がいいよ」と言われました。でもなぁ、今となっては貴重なＶＥＲ1.00だしなあ。壊れる前に白サターン買おうかなぁ？

（静岡県　矢尾俊）

—買っちゃえ買っちゃえ～!!

☆９月でサターン購入１周年を迎えた。しかし、受験生の僕はサターン放ったらかしの状態だから、そろそろデータはぶっとんだ頃だろうか…。

（神奈川県　ラッタッタ）

—古めのハガキだけど、そろそろ受験もサターンも結果がわかる頃だと思って掲載。両方ハッピーだった？

☆私はパチンコ屋で営業課長をしています。そして、景品の仕入れをしてる時、サターン本体を仕入れた時（クリスマスナイツ付）仕入額は約１万８千円位だと思ってましたが、次の日、棚（景品を置く場所）を見た時、何と7500発（パチンコ玉１個４円なので３万円）での交換になっていた。私はこれだったら、おもちゃ屋かディスカウントショップで買っても新品ソフト１個とセットで買ってもおつりが来るな～と思っていましたが、その夜見たらなんともう売れてたからびっくりしてしまった。気の毒というか、まあ、何とも考え難い光景を見て私は、その夜寝れなくなってしまった。（だけど店に利益が出たからいいとしよう！）

（群馬県　イッセー木村）

—私のロクヨンは5000発で～す（笑）。

王様の耳

☆エヴァンゲリオンの続編では、隠しルートでフェイーイェンを操作できるようだ。さらに使徒との戦闘結果では、ヤガランテと戦う羽目になるらしい。

☆藤崎詩織アイドル化計画に対抗して、セガではペプシマンスター化計画を発動させるらしい。

（千葉県　フォイエルガイスト）

—向こうでは結構スターよ。彼。

☆ラストブロンクスのレッドアイはシャア専用らしい。

（宮城県　ＫＡＺ丸）

—マニーなネタを…。

☆女優ローラ主演作第三作は「渡る世間はエネミーばかり」らしい。

☆クリスマスナイツの好評に気をよくしたセガ上層部が、きゅうりとマッチの馬が走る「デイトナお盆」を構想中とか。

☆「ダンスミックス安室」に続くのは、ナイツが踊り狂う「ダンシングオールナイツ」（ＢＹもんたよしのり）らしい。

（埼玉県　永沼純也）

—かわいいかもしんない。

☆97年以降は、祝い事のたびにナイツが限定販売されるらしい。節分ナイツ、雛祭りナイツ…。

（大阪府　ＧＵＹ神）

—４月４日はおかまのナイツ？

☆なんだか最近目立ってないスマーティは、いつか自分がベアナックルのアダムのようになりそうで夜も眠れないらしい。

（岐阜県　神風光）

☆プリクラ☆ Collection

キョロちゃん、ウルトラマン、スヌーピー等の限定版は撮影場所も書いてあると嬉しいです☆

東京都／ＭＯＯＮ

(乱入してきた人に)返り討ち「ピース！」気持ちい～です

東京都／くま

家の猫をDIGIOで撮影後プリクラ。アメショー、３歳です。

東京都／魅宿＆翼

サターンのゲームじゃないコスプレでゴメン！　台場ＪＰにて。

埼玉県／あやしい女

プリクラVer.1の猫耳でグラサンでトムキャット…古い。

DREAM MUSEUM

皆さんこの時期色々と忙しいのか、とにかくハガキが少ない、少な過ぎる!! そりゃこっちが勝手に週刊化して掲載枚数増やしたから足りないのは当たり前ですが…。逆に言えば今が掲載のチャンス？ どんどん送ってね！

今週のベスト1

大阪府／守谷Ｔ教授

バーチャロンのバル・バス・バウです。どうしても格闘ゲームキャラ等の絵が多い現在、メカ物ってほとんどありません。まして上手なのは、どうしても限られてしまいます。この絵は、ちょっと離れた所から眺めるととっても迫力があって、ハガキを選んでいる時に目立っていました。トーンを使わないで、全て手作業でシルエットや効果線を丁寧に描き込んでいるのも良いです。今後も是非硬派路線で攻めて欲しいですね。あ、別にギャル系でも全然ＯＫっすよ。

佐賀県・柊誠亜ＲＸ

うっひょ～、世界のクロサワ（ちょっと違う）。どんどんいてまってくださいな。

大阪府／バンババン

月夜の海辺にハニー。雰囲気いいだけに書き文字が惜しいかな。水滴の感じはグーよ。

今週のかんな賞

東京都／小村一人

今回はベスト１もこっちも、トーン使ってないやつ選んじゃいました。自分の絵（当コーナーの挿絵）が軟弱なもんで、こういう絵って憧れちゃうんですよね～。しかも描かれているのが強くてカッコイイお姉様～。裏にあるメッセージからして、小村君はかなりのセガフリークだね。これからもよろしくです。

沖縄県／Ｐ・Ｆ・Ｔ

カタブツの空手部部長と、惚れた女を奪いに来た決闘に来た裏番長ってカンジ（笑）。

神奈川県／新・般若

灼熱の太陽、砂漠、ジャングル、女冒険家。無造作に結んだ長い髪が勇気の象徴。

京都府／しろくま

うっ、ご愁傷様です…。お人形さんのような素朴な立体感が少女漫画風でいいです。

福島県／ちば淳之介

ベスト１と最後まで張り合った作品。私はかなり気に入ってます。次回に超・期待!!

●PROGRAM INFORMATION

☆今週のソフトプレゼントは、一席・守谷Ｔ教授、かんな賞の小村一人、よしだ流水（敬称略）に決定。よしだ君は欲しいソフトを１本書いて送ってね。その他の方々には図書券をプレゼント。但しプリクラは除きます。☆投稿の際には、ハガキの裏に必ず住所・氏名・ペンネーム（あれば）と欲しいソフト１本を必ず明記してね。封書でのまとめ送りもＯＫですが、その際にも必ず１枚１枚に書いてね。イラストを送る時は、トーン等が剥がれない様にしっかりと貼ってください。主線は必ず黒のペン等で。鉛筆、ウスズミは不可。文章投稿も鉛筆は読みづらいので避けてください。文章は便箋ではなくハガキ（大の厚紙）が好ましいです。こちらもまとめ送りする時には最初の注意を守ってね。
☆今回から募集を始めたラブレターコーナーもよろしくお願いします。男性から女性キャラへ、女性から男性キャラへ、男性から男性、人間以外の動物や怪物宛て等も幅広く受付け中。愛に制限はなくってよ。ほほ。
☆他にもやって欲しいコーナーがありましたらどんどん送って下さい。
☆最近本当にハガキ少ないので、バンバン送ろう！ 新人さん歓迎よ☆
☆ＡＯＵショーのレポート投稿なんかも大歓迎！ 行った人よろしくね。
☆それでは次週、がすけつ君にバトンタ～ッチ。
そんなわけで皆様、私とはまた、さ来週にお会いしましょっ。じゃ。

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24－1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「Ｄ・Ａ」 それぞれの係まで！

週刊

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

▶Vol.20

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。いよいよ大人気「エヴァ」がセガプレに登場だ！

CM探偵局 見たか!? 新生「エヴァンゲリオン」のテレビCM!!

今回のセガプレスでは前回の「ダイナマイト刑事」のCM紹介に引き続き、今回は3月7日に発売予定の話題騒然、人気沸騰「新世紀エヴァンゲリオン2nd.Impression」の最新CMをいち早く紹介するぞ。

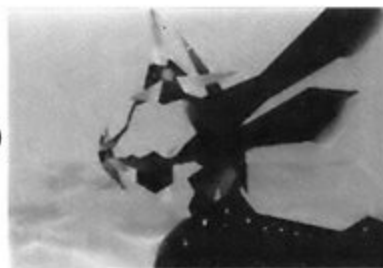
さっそくCMの裏話やコンセプトについて聞いてみよう。

「今回のCMの基本コンセプトは“いかにエヴァの世界観を損なわずに、幅広い人達に訴求できるか”。すなわちエヴァのファンにもそうでない人にも『このゲームは面白そうだ』と感じてもらうということです。

でも、本当はその両立が一番難しく、一番苦労しました。今回はその辺を上手く表現するために“フィールド編集”という技法を使っています。これは細かいカットをリズム感を持たせてつないでいくことによりスピード感を出す技法のことで、このスピード感によってより多くの人に“かっこいい”と思っていただけるものができたと思います。また、今回の映像は主にサターン版オリジナルのアニメーション部分を選び出して編集しているので、エヴァファンの方達も“おぉ”と思っていただけるのではないでしょうか」

このCMは2月末よりTVで放映するとのこと。エヴァファンならずとも要チェックだ！

予告の始まりかたは番組とそっくり。

始まるとすぐにミサトさんが登場！

そしてまだ見ぬ使徒襲来！ シリアスだ。

瞬間的に入ってくるキャッチが刺激的。

新キャラ「山岸マユミ」もCMで初登場。

すごいスピードで多数のシーンが流れる！

ポリゴンのエヴァの雄姿。早くやりたい！

「エヴァ」ができるのはサターンだけだね。

END

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。2月第3週は「SEGA AGES～ファンタジーゾーン、メモリアルセレクションVol.1」。第4週は「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」。3月第1週はPR担当／竹崎コーナーを予定。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181	博多 092-521-8181
東京 03-3743-8181	お楽しみダイヤル
名古屋 052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）
大阪 06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

3月号は、「新世紀エヴァンゲリオン」をはじめ、3月に発売される新作情報が満載！「新卒採用インフォメーション」も見逃せないよ！

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

ビデマガ4月号は、2月末店頭着予定。機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等4月発売予定の新作情報満載！

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.14収録タイトル（3月～）
- ●パズルボブル3
- ●QUOVADIS 2～惑星強襲オヴァン・レイ～
- ●ドラゴンマスターシルク
- ●モンスタースライダー
- ●天地無用！ 連鎖必要
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- ●Jリーグ ビクトリーゴール'97
- ●MANX TT -SUPER BIKE-
- ●ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- ●プロ野球 グレイテストナイン'97
- ●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
- ●優駿 クラシックロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●ＸＢＡＮＤで対戦していて、いきなりリセットを押される時があります。あまりにマナーが悪くて、人間性を疑ってしまいますが、こちらとしては防ぎようがなく、すごくムカつきます。なにか対処の方法はないのでしょうか？　（埼玉県：たまご野郎）

セガ■セガサターンモデムを利用してＸＢＡＮＤをプレイされる方々に対して、オンラインまたはその他の手段を通じ「ＸＢＡＮＤ利用規約」というものをお知らせしております。これはＸＢＡＮＤを利用する際に全面的に適用される約束事みたいなものですが、約20条程度で構成されています。この他に特に悪質な利用者に対しての「悪質利用者対処規定」（これも同時にお知らせしています）というものがあり、この中で次のいずれかの場合、直ちにセガは調査を開始できるとなっています。

①「いやがらせや中傷などのメールを受けた」などの苦情を受けた場合。
②「ゲーム中のリセット」「回線引き抜きでの故意による中断」などの苦情を受けた場合。
③プロフィール、メッセージ、電子メールなどＸＢＡＮＤシステムやインターネットパソコン通信などで誹謗中傷を不特定多数に広めていることが確認された場合。
④「名誉を傷つけられる、誤認されやすいコードネームを使われた」などの苦情を受けた場合。
⑤「ＸＢＡＮＤサービスに関して犯罪的行為を受けた」と苦情を受けた場合。
⑥「運営者が提供していない文字やキャラクターを使用された」などの苦情を受けた場合。
⑦正規の課金を免れることを目的に、不当な使用を行なったことが判明した場合。
⑧その他、運営者が必要と判断した時。

これらの場合、法律専門家その他学識経験者を含めた「ＸＢＡＮＤ運営委員会」により調査を行ないます。そして、内容が事実であると認められた場合、文書による警告、１ヶ月以上２ヶ月以内の利用可能時間の制限、１ヶ月以上２ヶ月以内の利用停止、ＸＢＡＮＤサービスの利用登録の取り消しなどの措置をとられることになるのです。お互いに気持ち良く利用できるよう、思いやりの気持ちを持って、最低限のマナーは守ってプレイしたいものです。

栃木県・うしねこ
ナイツの姿が確定するまではこんなデザイン案だったんだよね。なかなかうまいものです。

●前にあった“ALL ABOUT SEGAFREAKS”はどうなったんですか？　すごくまっているのではやくやってください。サクラ大戦のキャラも入れて、シバも!!　（茨城県：柴崎政大）

セガ■ながらくご無沙汰していたセガフリークス（セガのトレーディングカードのことですよ）。第１弾、第２弾と大変ご好評頂き、様々な話題を呼びました。もちろんシリーズは終わったわけではない！　その第３弾もサターンマガジンで近々発表できそうです。担当の船田氏も頑張っていますので、ぜひ期待してください。サクラ大戦のキャラももちろん検討中です。また、こんな商品、こんなキャラ、何でも結構です（ただしセガ関連のものに限ります）。どんどんと希望を送ってください。

番外編
先週号でご紹介したが、ついにあの〝ゲーマーみき〟こと森本さんが結婚しました。結婚式の２次会では森本さんと旦那さんが鬼の格好をして登場（節分だったので）。森本さんらしいほのぼのとしたエピソードも披露され非常に楽しい会となりました（半裸の男も登場した！）。幸せ一杯の森本さんをこれからもよろしく。
追伸、入院に際し励ましのお便りをたくさんいただきありがとうございました（南雲）。

着実にユーザーを増やすXBAND。でも気分良くプレイするにはマナーが大切だね。

トレーディングカード第３弾は近日登場。その時はサタマガ誌上で完全紹介するよ。

セガ広報日誌

ついこの間まで、入院生活を送っていた南雲くん。大手術（？）も無事順調に終わって、最近は元気に復活した模様。入れ替わりで、なんと結婚されたゲーマーみきちゃん。新婚旅行はどんな感じだったでしょうか。今回は帰ってきたみきちゃんに、そのへんの報告でもしてもらいましょうか。

南雲くん
最近やっとの思いで「サターンボンバーマン」クリアしました。

ソフトバンクとセガが、共同出版している『SEGA Magazine』という雑誌を皆さんはご存知でしょうか？　名前の通りありとあらゆるセガの情報を詰め込んだ雑誌です。もちろんサターンの情報も紹介されています。特に普通のゲーム誌にはないようなユニークな企画、特集などを掲載すべく頑張っています。これまでにも〝ソニックチーム物語〟などは大反響を呼びました。毎月13日300円で発売しています。１度読んでみては？

ゲーマーみき
嫁に行ったので、あちこち行ってきました。

ハワイに行ってきました。いやー、あったかいですね。東京から３時間足らずで着ける常夏の世界、常磐ハワイアンセンターは偉い。
平日でも結構なお客さんが来ていて、日に２回行われるフラダンスショーもなかなか盛況でした。お花ヒラヒラの衣装を身に付けたキレイなお姉さんが、見事なダンスを披露してくれるのですが、どの人のウエストも細くてキュッとしまっていることといったら。フラダンスを習い始めるしかないかのぅ……。

闇鉄人
短い間でしたが有り難うございます　これも全て皆さんのおかげです。

短かい間でしたが、くだらない身内コラムも闇鉄人と言う名も今回で最終回となります。
お陰様で、身内からのバッシングだけで読者からは何もなかったことに、ホッと胸をなで下ろしている次第です。
これからは、自分のハッキリとした進むべき道に向かい「夢」を創り続けます。
今まで、お世話になった人達へこの場を借りて、ご挨拶させていただきます。
有り難うございました、心から感謝します。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。
【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　今回はコレ！

今回ご提供は、写真の「シャイニング～」を始めとする販促用ポップに、セガブルゾン（フリーサイズ）をセットで5名様に！

池袋サラ すいません、地区大会負けちゃいました。どうも、相手がアレだと頭に血が上っちゃって大ジャンプキック連発。結局後になって後悔するんだけどね。あ〜あ。

Virtua Fighter 3 東京第1エリア大会レポート

MAXIMAM BATTLE
森永エンゼルカップ

と、言うわけで今回はその全国一の激戦区となった東京第1エリア大会をレポートしてみる。

まず、アンダー20からトーナメントが始まり、結果を先に言えば「チビタ」が1回戦は危うく負けそうになったが、その後安定した強さを取り戻し見事優勝。弱冠14歳の彼に対して周りの反応は「やっぱり」の一言だった。北関東から柏ジェフリーが出ているので、アンダーの全国大会は見物だろう。

次にレディース。前回のレディースチャンプ「弟子サラ（裕クンママ）」が、一回戦で「悪徳一号」に破れ、2連覇の夢はならず。その「悪徳一号」は、その勢いに乗ってか、そのまま優勝、全国大会への切符を手にした。

最後のオーバー20は、ジャッキーのキャラ勝ちといった結果となった。決勝、ジャッキー同士の戦いで見たのは立ちパンチとローキックとエルボースピンと投げ。まぁ、大会だしね。ジャッキーだからね……。盛り上がったのはやはりブンブン丸と渋谷ジャッキーの一戦。最終セット、両者残り少ない体力でジャッキーのダッシュハンマーを避けてからのGスウィングのは誰もがため息出ました。

異常な盛り上がりの中幕を閉じた地区大会。次回、全国、そして国際大会をレポートする。

トーナメント開始前に行なわれた対戦抽選会の場面。緊張します、マヂで。

ブンブン丸とPKウルフ。この2人結構因縁ありマス。

マダムアキラ。アキラ使いは少なかった。強いのに。

対戦後の"がちょーんラウ"と"飛びバイ"の2人。勝者と敗者の表情がうかがえる。

いやはやみんなマヂですな。ていうか、みんなVF3が好きなんだよね。良いことだ。

大会優勝者と準優勝者

OVER20

FJ（右）とイソナハジャッキー。ちなみに全国大会のジャッキーの使用率は3割。

UNDER20

チビタ（左、リオン）と増尾バイ。男の中ではリオン使いは彼一人。ジェフリーも柏だけ。

LADIES

悪徳一号（右）と渋谷JACKY-CO。親分、どうせなら世界獲って下さい。

今週の裕くん

Beingのコマーシャルの中で「パッ」って言うところがあるんだけど、それに合わせて裕クンも「パッ」とか言ってました。「へぇ、覚えてるんだ」とか妙に感心しちゃったりして。そういえば、最近エスカレーターにハマってます。安上がり（タダ）で良いんだけど、デパート行くと大変です。

デパートでお買い物。エスカレーターの1日の昇降回数平均20回。

優勝：FJ

鉄山靠アラキ／PKウルフ／池袋サラ／中目黒J／タイプ／新宿ラウ／ブンブン丸／四谷三丁目ジャッキー／風来坊ラウ／ぷみへい／PPPバイ／渋谷ジャッキー／通天閣系No,2／としろうHa1／60スケール／KAB／アディオスToshi／ピョン吉／FJ／通天閣ラウ／清川しゅんき／新宿ラウ／マダムアキラ／ICE／ショウスケ／ソヤマ／首フェチカゲ／ASラウ／どげぬきサラ／とびバイ／山本しゅんじ／山田自転車屋／がちょーんラウ／上板橋バイ／中川マモル／アオイの北／今サラ／AAアキラ／スカブリジャッキー／市原イチケン／海賊ウルフ／文太／葛西ラウ／世田谷ジャッキー／Mジャッキー／イソナハジャッキー／田辺トシカズ／GEN

<Virtua Fighter 3 東京第1エリア大会>
OVER20対戦トーナメント表

<お便り募集>このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事がくるかも？　宛先は
〒東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「池袋サラのバーチャクラッシュ」係まで。

EGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

―1994年11月22日▶1997年2月14日―

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.28の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.78の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0646	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0559	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.715	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.2935	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3302	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3886	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3842	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7695	7	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1364	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3808	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.63	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3305	5	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7682	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飛流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2693	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6326	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9809	6	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8023	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1533	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1288	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2491	7	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰⅤ	セタ	8800	TAB	8.5161	8	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1469	7	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.553	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1531	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6682	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.759	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4005	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1707	6	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3831	6	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.336	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7374	8	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3023	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5713	7	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4033	6	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.4043	7	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7479	8	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.563	6	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.8923	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3506	7	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9044	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1277	7	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.568	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4471	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0444	7	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6517	6	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6307	6	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6101	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0201	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6923	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.9285	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.134	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0213	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.503	8	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6509	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2874	7	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.374	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4318	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5421	7	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7789	6	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3101	7	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7866	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7731	7	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4866	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9462	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6	6	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8947	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.9587	5	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9951	8	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6858	7	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5257	6	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	6.9876	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.4727	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.752	5	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.647	Ål	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.25	5	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0091	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.8666	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2677	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.892	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9367	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.96	—	
107	17日	RAYMAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3689	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7297	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.0964	8	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4375	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.8888	7	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.25	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0208	9	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1643	7	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5817	7	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.375	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.3333	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.1538	5.33	
130	8日	[illegible] GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9581	8	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1761	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5116	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.727	7	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6296	6	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1562	6	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2391	5	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0927	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4101	7.66	
145	22日	ゴジラ−列島震撼−	セガ	5800	SLG	7.5232	7	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3301	6	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0821	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3913	6	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8325	8	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1348	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0128	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.7407	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9439	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.76	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8888	6	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8421	6	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5678	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4511	8	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.4054	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4186	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	セガ	5800	ACT	5.8723	6	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9058	5	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.2307	6	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9834	9	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.4924	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7948	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4828	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6363	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.28	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.1041	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2222	6.66	
179	23日	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5806	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.3846	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2407	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9938	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9756	6	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.7173	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.283	—I	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4523	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1388	6	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9028	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0689	8	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5436	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1666	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1388	6	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.7826	5	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.2916	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.35	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1111	3	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4375	6	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2009	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	8.0337	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.36	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3437	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.5	5	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6962	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5672	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4977	8	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1328	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4843	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.125	8	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.4107	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1913	8	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5714	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9333	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.3076	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.3125	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.0606	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.7115	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	5.1428	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.121	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.423	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1822	—I	マルチ
235	5日	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6	
236	19日	3×3 EYES 〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3237	7	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1139	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7217	7.66	X
241	26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A・RPG	8.5438	8	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.36	5	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.032	5	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4428	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1282	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.9285	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.0933	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8101	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8438	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8275	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4705	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.2437	6	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7857	6	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1989	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6027	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3076	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7	
270	14日	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは？〜	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.1666	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚〜TORICO〜	セガ	6800	ADV	7.8988	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7596	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 −遥かなる闘い−	SNK	6800	ACT	6.3059	6	
277	28日	誕生S〜Debut〜	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0958	7	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.5789	5	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.56	5.66	
281	28日	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	躁兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2596	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.9459	5	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5387	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.6904	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デスロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.2222	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2926	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3677	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1548	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三国演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.396	8	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル〜forever with you〜＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.6172	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.4754	8	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.3521	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1	5	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4047	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.0333	3	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5781	8	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6693	7	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6007	5	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "黄昏"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.1875	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1805	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6	
324	23日	競才〜競馬データSTABLE〜	ナグザット	8800	ETC	—I	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.6	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9989	9	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.44	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2857	7	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.8823	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.75	3	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.7954	6	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.7692	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1566	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1296	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7457	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4315	7	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.2352	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	8	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.5254	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.3965	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2459	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A-PUZ	7.7	6	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8078	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6578	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3369	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7913	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.8333	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	7	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.75	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6379	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0175	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.2549	7.33	
377	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
378	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.1428	6	
379	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5196	7	
380	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
381	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
382	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.2391	7.33	
383	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.3409	6.66	
384	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9174	7.66	
385	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	7.7272	5.66	
		96年11月発売ソフト						
386	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.873	8	
387	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.5193	7.33	
388	1日	バッフブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.7692	6	
389	1日	LULU	セガ	4800	ETC	7.125	6	
390	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/6800	格闘ACT	7.8968	7	RAM
391	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
392	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、調査
393	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.9758	6.33	
394	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7	
395	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7	マウス
396	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.0172	6.66	
397	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	—	6.33	
398	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.0454	6.66	
399	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
400	22日	NFL クォーターバッククラブ97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
401	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
402	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9002	—	マルコン
403	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.9113	7.66	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5	
406	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.0019	8.66	銃
407	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
408	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7	6.66	
409	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.55	6	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.1176	8.33	
412	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
413	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.3333	6.66	
414	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.6086	6.66	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.004	8.33	ツイン
416	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.525	7.66	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.4	5.66	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.2	7.33	
420	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売ソフト						
421	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.5406	7.33	ツイン

データバンク INDEX

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
428	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.3777	7.33	
429	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.9375	6.33	
430	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	—	—	
431	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.4193	6.33	
432	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.0588	7	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
433	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	—	7	マルコン
434	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	9.0604	9.66	④
435	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
436	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	8.425	8	
437	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	4.33	
439	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.6562	6	
440	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	-	
441	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8593	7.66	
442	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	—	6	マウス
443	13日	バンファードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
444	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
445	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.4375	6.33	
446	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	—	6.33	
447	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	—	7	
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.8918	7	
449	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6	
450	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	5.33	
451	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.6379	7	18推、②
452	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.74	7	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	—	6.66	
454	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	5.33	
455	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	5.1	4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.2857	7	ハンドル、マルコン
457	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	5	マルコン
458	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	5.66	
459	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	9.255	9.33	
461	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	6.9	—	通販専用
462	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	6.8235	5	
463	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	—	6.33	
464	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	—	5.66	
465	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	—	6	銃
466	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.3	7.33	
467	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	6.9	6.66	マルチ
468	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.1153	—	
469	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.8	6.66	
470	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.5644	8	
471	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	8.9682	7.33	マルチ
472	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
473	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/9800	格闘ACT	8.8638	9	RAM

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
474	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	—	—	モデム専用
		97年1月発売ソフト						
475	10日	スポットゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
476	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.7857	—	コンビニ専売
477	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	—	5.66	
478	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	—	6	
479	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	9.1111	7.66	②
480	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	8.25	7.33	
481	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	—	6.33	
482	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.5	5	③
483	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	
484	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
485	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	7.8571	6	
486	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	8.5714	8	
487	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.0714	8.33	18推、④
488	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	—	6.33	マルチ
489	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.2272	7.66	
490	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.9795	8.33	XBANDハンドル、マルコン、ケーブル
491	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.6363	6.66	
492	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
493	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	—	7	
494	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	—	6	
495	31日	3D ベースボール　ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタルダイナミクス	5800	SPT	—	5.66	
496	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	6.66	ハンドル、銃、マウス
497	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	6	
498	31日	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	—	7	
		97年2月発売ソフト						
499	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.66	銃
500	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	—	5.33	
501	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	—	8.33	
502	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	—	5	
503	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
504	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	—	7.33	
505	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	—	7.33	
506	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	—	—	
507	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	—	—	
508	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	—	7.66	
509	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
510	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
511	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	—	6.33	
512	14日	ROOM MATE〜井上涼子〜	データムポリスター	5800	ETC	—	5	

NEW SOFT SCHEDULE 新作ソフトスケジュール

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A･RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	21日	三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日	信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	21日	重装機兵レイノス2	5,900円	メサイヤ	ACT	
	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	首都高バトル'97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	マルチ
	28日	天地無用！　連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A･PUZ	
	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	28日	キューブバトラー	5,800円	やのまんゲームス	格闘ACT	
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	
	7日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン
	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	14日	マンクスTTースーパーバイクー	5,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルコン
	14日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	14日	きゅー爆っく	5,800円	アクティヴィジョン・ジャパン	ACT	
	14日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A･SHT	
	14日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	14日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	14日	アドヴァンストV.G.（通常版）	7,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	アドヴァンストV.G.（ジグソーパズル込み初回限定版）	9,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	14日	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	15日	実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB	
	20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	
	20日	神凰拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	20日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	20日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	20日	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	21日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG	
	21日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	5,800円	ヒューマン	SLG	
	27日	Civilization　新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	28日	サクラ大戦　花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	5,800円	セガ	SPT	
3月	28日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	28日	メタルスラッグ	5,800円	SNK	A･SHT	RAM
	28日	メタルスラッグ（拡張RAM同梱版）	7,800円	SNK	A･SHT	RAM
	28日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST	8,800円	光栄	ADV	
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	大航海時代Ⅱ	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	6,800円	TGL	S･RPG	
	下旬	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬	ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	下旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ツール	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ツール	
	下旬	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	下旬	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	6,800円	データイースト	TAB	②
	下旬	機動戦士Ζガンダム　前編　Ζの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	下旬	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	新海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー（通常版）	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー（超限定版）	7,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
4月	4日	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	★アンジェリーク Special 2 プレミアムBOX	9,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター〜上 異次元学園〜	6,800円	光栄	EDU	
	4日	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日	雀帝　バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ／EAV	ACT	
	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	わくわく7（拡張RAM同梱）	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	5,800円	翔泳社	SLG	
	25日	デジグ　アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	デジグ　TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	下旬	峠 KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
	未定	クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ブラック　ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
5月	2日	THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	9日	フリートークスタジオ　〜マリの気ままなおしゃべり〜	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	下旬	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	
	未定	プラドルDISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	未定	インパクトレーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT+RAC	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	Cat the Ripper ー13人目の探偵士ー	未定	トンキンハウス	ADV	
9月	未定	ファンズフォルム（仮称）	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	コマンド＆コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING（仮称）	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
春	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	提督の決断Ⅲ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」？	5,800円	セガ	ADV	
	未定	★アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A·SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	SKULL FANG～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	未定	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	②
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	★はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ビング	SLG	③
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S·RAC	
	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	アナログ、マルコン
	未定	デザエモン2（DEZA 2）	未定	アテナ	SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S·RPG	
	未定	ルナ シルバースターストーリーMPEG版（仮称）	未定	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	未定	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	未定	コナミ	SPT	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー310MU
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!（仮称）	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC！（仮称）	未定	メディアクエスト	A·ADV	
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	麻雀青天井（仮称）	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	プリズムコート（仮称）	未定	FPS	育成SLG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	☆エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	タンク（仮称）	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
	未定	★ラングリッサーⅣ	未定	メサイヤ	SLG	
	未定	レイヤーセクションⅡ（仮称）	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳 Evolution（仮称）	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	リアルサウンド（仮称）	未定	WARP	ETC	②
秋	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
'97年内	未定	RENSA-恋鎖-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A·RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	デッドリースカイ（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	モトクロス（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	幻の魚［The Phantom Fish］	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A·RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	3D ウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション未踏峰への挑戦 アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S·RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	18推
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	大戦略 -STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク゛THE FISH゛	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージックCD2（仮称）	未定	コナミ	ETC	
	未定	プラドル DISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプUPガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園 LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	マジカルドロップ3～とれたて増刊号～（仮称）	未定	データイースト	PUZ	
	未定	東京立身出世伝（仮称）	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	US ドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D（仮称）	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮称）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A·PUZ	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	★かもめ大作戦	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミマガWeekly
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyperプレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECHサターン
15　電撃セガＥＸ
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 今後本誌に充実を望む記事を下から選んでください
01　とにかく新しいタイトルの紹介
02　発売直前のタイトルの紹介
03　発売後のタイトルの攻略
04　読み物などの連載記事

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LAND MARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　合併でどうなる!?　セガバンダイ
05　（特集）セガサターンマガジングランプリ結果発表PART2
06　（特報）グランディア
07　（特報）サクラ大戦　花組対戦コラムス
08　（特報）新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
09　（特報）下級生
10　（特報）御意見無用 -Anarchy in the NIPPON
11　（特報）サイバーボッツ
12　NEW RELEASE TITLE
13　読者コーナー／DREAM ACCESS
14　セガプレス
15　セガサターンソフトデータバンク
16　（第2特集）ファンタジーゾーンを創った男達
17　（COMMING SOON）続・ぐっすんおよよ
18　（〃）機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
19　（〃）ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡
20　（〃）超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
21　（〃）ヘンリーエクスプローラーズ
22　（〃）プロ野球 グレイテストナイン'97
23　（〃）Jリーグ ビクトリーゴール'97
24　（〃）だいな♡あいらん
25　（〃）D-THIRD
26　（〃）ぷよぷよSUN
27　（〃）メタルスラッグ
28　（〃）キューブバトラー
29　（〃）優駿クラシックロード
30　（〃）ウルフファングSS空牙2001
31　（〃）ボイスアイドルマニアックス
32　（〃）首都高バトル'97
33　（〃）神凰拳
34　（〃）AMOK
35　（〃）ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-
36　（COMPLETE GUIDE）DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
37　（〃）Fighting Illsion ～K-1 GRANDPRIX～翔
38　発射オーライ○○○○っきゃハドソン（仮称）
39　ハローカプコン
40　Just Meet エ・ル・フ
41　25時発！スーパーエキセントリック大鳥居任三郎!!
42　AM3研 Rush!!
43　電脳戦機バーチャロン X OVER
44　AM2研 Express Neo
45　AM1研だいなまいと！
46　セガサターンソフトレビュー
47　裏技a GO GO!
48　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32Ｘ
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO·GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

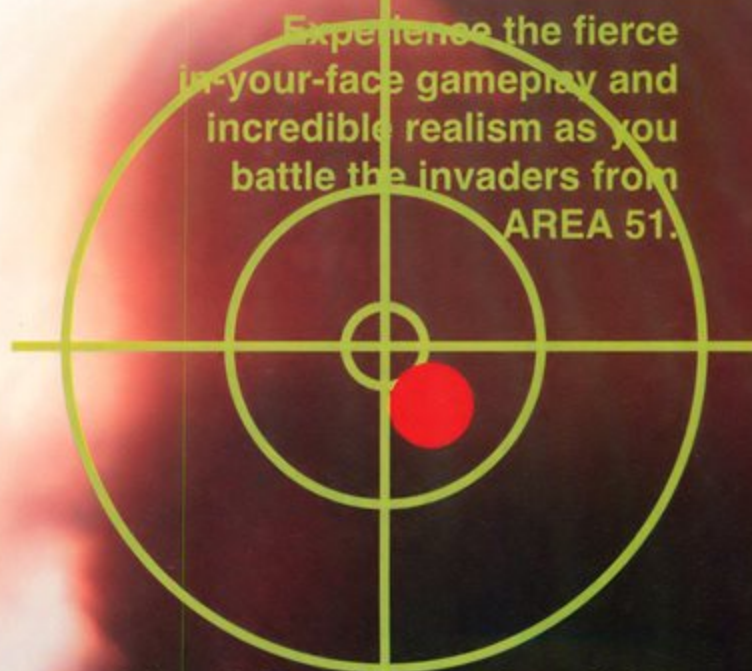
表3　ソフトリスト

001 actua GOLF
002 アサルトリグス
003 アドヴァンストV.G.
004 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
005 AMOK
006 アンジェリーク Special 2
007 インパクトレーシング
008 ウェルカムハウス
009 ウルフファング 空牙2001・SS
010 エイナスファンタジーストーリーズ
011 英雄志願 GAL ACT HEROISM
012 エーベルージュ
013 SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST
014 X2
015 X-MEN VS. STREET FIGHTER
016 エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
017 大江戸ルネッサンス
018 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
019 ガーディアンフォース
020 怪盗セイント・テール
021 カオスシード
022 下級生
023 機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？
024 機動戦士Ｚガンダム　前編　Ｚの鼓動
025 キャスパー
026 Cat the Ripper ―13人目の探偵士―
027 きゅー爆っく
028 Guilty Gear
029 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
030 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
031 グランディア
032 GRANDRED
033 GROOVE ON FIGHT
034 ゲーム天国
035 ゲーム天国極楽パック
036 ゲーム日本史～革命児 織田信長～
037 幻想水滸伝
038 現代大戦略　Strikes（仮称）
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）
040 コットン2
041 コマンド＆コンカー
042 サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―
043 サクラ大戦　花組対戦コラムス
044 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
045 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
046 三國志孔明伝
047 THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）
048 Jリーグエキサイトステージ V1
049 Jリーグ GO GO ゴール!（仮称）
050 Jリーグ ビクトリーゴール'97
051 紫炎龍
052 実況パワフルプロ野球'97（仮称）
053 実戦パチスロ必勝法4
054 実戦パチンコ必勝法 TWIN
055 Civilization　新世界七大文明
056 雀帝　バトルコスプレイヤー
057 シルエットミラージュ
058 神凰拳
059 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
060 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
061 新テーマパーク
062 神罰　人生の意味
063 スーパーアドベンチャー　ロックマン
064 スカイターゲット
065 SKULL FANG ～空牙外伝～
066 スチームハーツ
067 スノークィーン
068 スレイヤーズ
069 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
070 センチメンタル・グラフティ
071 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
072 卒業S
073 卒業 Crossworld
074 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
075 ダービースタリオン（仮称）
076 大航海時代Ⅱ
077 大戦略 -STRONG STYLE-
078 太平洋の嵐2 疾風の轍轤
079 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
080 超フラッピー
081 D-XHIRD
082 提督の決断Ⅲ
083 DESIRE ～背徳の螺旋～
084 デザエモン2（DEZA 2）
085 デジグ　アクアワールド
086 デジグ　TIN TOY
087 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
088 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～
089 DOOM
090 同級生2
091 東京SHADOW
092 峠KING THE SPIRITS 2
093 ときめきミュージックCD2（仮称）
094 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
095 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
096 ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
097 ドラゴンナイト
098 ドラゴンナイト4
099 ドラゴンマスターシルク
100 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
101 バーチャパーク゛THE FISH゛
102 バーチャファイター3
103 バイオハザード
104 爆れつハンターR
105 パズルボブル3
106 ぱにっくちゃん
107 BAROQUE
108 韓 Evolution（仮称）
109 ファーランドストーリー～破亡の舞～
110 ファンタズム
111 フィッシング甲子園Ⅱ
112 フォトジェニック
113 プライマルレイジ
114 プラドルDISC Vol.4 黒田美礼
115 プラドルDISC キャンペーンガール'97
116 プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100
117 プリズムコート（仮称）
118 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
119 ぷるるん！ with シェイプUPガール（仮称）
120 BREAK POINT
121 プロピンボール
122 プロ野球 グレイテストナイン'97
123 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
124 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
125 HOP STEP あいどる
126 マーヴル スーパーヒーローズ
127 My Dream ～オンエアが待てなくて～
128 マジカルドロップ3～とれたて増刊号～（仮称）
129 マジカルホッパーズ
130 魔法学園LUNAR!
131 魔法少女プリティサミー
132 幻のブラックバス
133 マンクスTTースーパーバイクー
134 mr. BONES
135 ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
136 メタルスラッグ
137 メックウォーリア2
138 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
139 優駿クラシックロード
140 ラストブロンクス　東京番外地
141 ラングリッサーⅣ
142 リアルサウンド（仮称）
143 リターンファイアー
144 RIVEN The Sequel to MYST
145 龍的五千年
146 LUNAR ETERNAL BLUE
147 ルナ シルバースターストーリー MPEG版（仮称）
148 レイヤーセクションⅡ（仮称）

好評発売中！
5,800円（税別）

バーチャガン対応
ガンシューティング

暴かれる異星人（エイリアン）との闘争の証

Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.

エリア

MIDWAY GT

ゲームバンク株式会社
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート　Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117

ふたつのサクラ咲いてます。

サクラ大戦 原画＆設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの"きもの＆袴セット"をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの

充実！帝都大事典掲載

【弐大付録】
描き下ろしポスター＆花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来
好評発売中

定価2,000円

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1
サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定＆CGを
CD-ROMに一挙収録!!

大増刷出来
好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA　セガファンのコミュニケーション情報誌
SEGA
セガマガジン
Magazine
3月号
好評発売中
毎月13日発売
定価300円
ST. VALENTINE'S DAY
特報！
バーチャストライカー2
スカッドレース
通信対戦バージョン
ATP特集――ALL ABOUT SEGA AMUSEMENT THEMEPARK
セガのATPアトラクション
完全ガイド
小特集
新世紀エヴァンゲリオングッズ大紹介!!
スペシャル対談
鈴木裕×池袋サラ
新連載
WOMEN'S WORKSHOP
©SEGA 1993,1996
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部
定価は税込です。お近くの書店、コンビニエンスストア、
アミューズメントテーマパークでお求めください。

SEGA AGES セガエイジス企画

第2特集

Welcome to the FANTASY ZONE

ウェルカムトゥザファンタジーゾーン

ファンタジーゾーンを創った男達

今明かされる未公開資料とエピソード

セガエイジス移植希望No.1の「ファンタジーゾーン」がついに発売された。サウンド、キャラクター、世界観。振り返ってみても、これを超えたシューティングゲームはそうないとわかる。新世代に贈るオールディーズ。その素晴らしさを今ここに。

セガが目指した究極のシューティング

「グラディウス」を超える"究極のシューティング"を創れ。この社命のもと、セガAM研究開発部は「オパオパ」と呼ばれるゲームの開発に着手する。武器をショップで買うシステムや軽快な名曲の数々。今も色あせない名作の誕生秘話を当時のスタッフが語る。

PLANNER

石井洋児

現在はCS研究開発本部副本部長の要職にいる石井氏。「ファンタジーゾーン」では企画全般を担当。当時はこの他に「アップンダウン」「フリッキー」「ハング・オン」なども手掛ける。まさに生ける伝説。

当時はスペースハリアーがファンタジーゾーンとなるはずだった!?

いよいよセガエイジスに登場した「ファンタジーゾーン」。その企画の始まりは意外なところからスタートした。タイトルの変更、カラフルでポップなキャラクターのできるまで、そのすべてを当時のスタッフが語るぞ。これは必見だ！

石井■「ファンタジーゾーン」のプロジェクトは、今回ここに集まったメンバーを中心にやったのですが、じつはこれが始まる半年ぐらい前から、別のシューティングゲームを作っていまして、どうもそちらがうまく進んでいなかったんですね。それで、開発メンバーを総入れ替えにしてやるということになったのですが、ちょうどその当時は縦スクロールシューティングが全盛だった中、コナミさんが'85年に横スクロールシューティングの「グラディウス」を出して、業務用で大ヒットしていたんですよ。それで、セガも「グラディウス」を超える究極の横スクロールシューティングを作れ、という目標のもと、開発が始まったのがこの企画でして、それまで半年間作られていた横スクロールシューティングゲームの企画だけが残って、新メンバーで開発がスタートしたんです。

――目標が「グラディウス」だったというのは意外なんですが、それにしても「ファンタジーゾーン」は見た目はかなり違った路線にいってますよね。そのへんは何か狙いが？

石井■やっぱり「グラディウス」と同じようなものを作ったんじゃ、どうしても比較されるのは目に見えていましたからね。私としてもいろんな新しい要素をたくさん入れて、ビジュアル的にもあれを超えた、まったく新しいゲームにしたいなと思っていましたから。で、ちょっと余談になりますけど、私ってシューティングゲームはあまり好きじゃなかったし、うまくもなかったんですね(笑)。そういう意味で、ヘタな人でも、ある程度先に進めるような作りにしたいなと思って、お買物で強くなれるアイデアが出てきたんです。

――タイトルの「ファンタジーゾーン」というのは最初から？

石井■いや、最初は「オパオパ」っていうタイトルにしたかったんですよ。

近藤■開発の最後のほうで、個々のキャラクターの名前付けをしていったんですが、ボスからザコまで、結構ノリで決っていったんですね。でも、主人公だけは、石井さんがどうしても〝オパオパ〟にしたいって言ってましたからね。

石井■本当はゲームのタイトルも「オパオパ」にしたかったんですけど、いろいろありまして(笑)。最初は同時期に鈴木裕(※現AM2研部長)が作っていた「スペースハリアー」のほうが、タイトルを「ファンタジーゾーン」にしたいって言ってたんですけど、当時の開発部長がゲームを見にきて、「なんだ、ファンタジーゾーンっていうなら、こっちの

1985年に出た「グラディウス」は鮮烈なグラフィックで横スクロールタイプ初の大ヒットに。

DESIGN

近藤正樹

当時は入社最初のプロジェクトでデザインを担当。現在はAM1研所属。代表作は「SDI」「ギャラクシーフォース」「スーパーモナコGP」「アウトランナーズ」「インディ500」他。

主人公オパオパの誕生とその世界観

TVアニメ「ジリオン」にも出演していたオパオパ。ラフが進むにつれ擬人化されていく様がわかる。

近藤氏によるラフ案。オパオパは最初はパイロットだった。頭がないのは、顔を描くのが苦手だったからとか。

オパオパが乗り込む機体そよかぜ1号。最初はこれで戦う設定であった。

左のラフを元に他のデザイナーの手が入ったラフ案。近藤氏曰く「羽のデザインはなんとなくかわいいから」とのことで残った。

デザインが進むにつれて、パイロットが機体に乗り込んで戦うものから機体自体が擬人化されたものに変更。ゲーム中の最終的なデザインにかなり近くなってきた。

自分の意志で全方向に弾が撃てるようなデザインが見てとれるオパオパ。最終的にはお買物でパワーアップしていく形になっていく。

「オパオパってじつは羽はパタパタの2パターン、向きも進行方向で反転させてるだけでキャラクターパターンがすごく少ないんですよね(笑)」と語るプログラマーの片木氏。だが、当時の多くのプレイヤーは、パワーアップで変化するオパオパの姿に、感激したのも事実だ。

タイトルが「ファンタジーゾーン」になる予定だった「スペハリ」。冒頭で「ウェルカム・トゥ・ファンタジーゾーン」と言うのはその名残り。

ほうがピッタリじゃないか」って話になって、「オパオパなんて、わけのわからないタイトルよりこっちをファンタジーゾーンにしろ」って言われて、結局「ファンタジーゾーン」になったんですよ。

──数年後アーケードで「オパオパ」っていうゲームが出ますけど、あれとは何か関係が？

石井■オパオパを使ったメイズゲームですよね。あれは別のスタッフの制作なんですよ（笑）。

──デザイン面の話になりますけど、従来のゲームになかったホンワカしたキャラクターは、どのへんから生まれてきたんでしょう？

近藤■具体的に、何かを参考にしたっていうのはないんですよ。一応、石井さんから「ちょっと違うものを作ってみてくれ」という要望はありましたけど、私自身セガに入社したばっかりの頃でしたから、逆に今までのものにとらわれずにできたかなというのはありますね。ただ、「ファンタジーゾーン」をやる前に、３本ぐらい開発の手伝いをやっていたんですが、その時にゲーム画面の解像度が結構粗いなって感じてて、なんとかなめらかなものとか、丸いものとか、キレイなグラデーションが描けないものかなと考えながらやっていったら、こんな感じになってきたのかなという気もします。

──プログラム的な部分で言うと、多関節のボスとか、「グラディウス」を意識していたんですかね？

片木■いや、じつは「グラディウス」というより、当時私は「ディフェンダー」が好きだったので、どちらかというとそっちに近いかと（笑）。それで、片方向のスクロールよりは、両方向のスクロールをやったわけなんですけど、結果的には難易度が上がっちゃったかもしれませんね。

石井■いやいや、あれはあれで良かったと思うよ。

──背景とか、当時としてはすごくキレイですよね。そのへんは色数の表示とかどうだったんですか？

近藤■今考えると、容量はすごく少なかったですからね。背景なんて、複雑に描いているように見えますけど、じつはいろんなパターンの組み合わせをジグソーパズルのように流用してうまく稼いでいるんですよ。

片木■実際、セガエイジス版もサターンに最初読み込んだら、もう読み込まないでしょ。当時のゲームの容量なんて、そんなものですから。

石井■この時代は表示できるスプライトの数も少なかったですから、大きなキャラを動かすのも大変だったんですね。実際、当時は同時に動かせるスプライトが62個とかだったんですけど、これでいかに大きなボスを動かすか、弾も含めて同時に200くらいのものを動かすとかプログラム的に非常に頑張ったのが、「ファンタジーゾーン」でしたから。

片木■当時はシステム16という基板を使っていたんですね。８ビットからようやく16ビットになって、ボードの仕様も変えてもらったりしたから（※ちなみに「ファンタジーゾーンは」システム16Aという基板で作られていた）、結構ワクワクしていたんですけど、意外と現状は厳しくて、ガッカリした覚えがありますね（笑）。

──「ファンタジーゾーン」のボスって個性的なんですが、あのへんはどんな感じでできていったんですか？

石井■ボスは私が結構全部考えた感じでしたね。８体のうち、最初の３体ぐらいまでは簡単に考えられたんだけど、４つめぐらいから苦しくなって（笑）。でも片木は私がアイデア出してから、作るのがすごく速くて、２日くらいするともう画面に出ていたんですよ。それで次のボスの資料はまだかって、追いかけっこのようにやってましたね（笑）。

──最後のボスがオパオパのお父さんという設定は、最初から？

石井■立派な企画書がじつはありましてね（笑）。というのは冗談で、ストーリーや設定などはほとんどが後付でしたよ。ボスも最後の最後で決めたんですが、当時流行ってた某SF映画の影響はありますかね（笑）。

──お待ちかねのサウンドのほうも、そろそろいこうと思うんですが、Hiro師匠は当時どんな感じで「ファンタジーゾーン」に参加したんですか。

Hiro■私が参加した時には、もうかなりゲームができていたんですよ。当時は「スペースハリアー」をやっていたんですが、そっちが終わりに近づいた時に、石井さんから、やってくれないか？って言われて。まあ、その時はそんなにせっぱつまったものだとは知らなかったですから、参加したんですけど（笑）。最初は手弾きで作ったテープを１曲持っていって、こういう感じにしたいんですけど、どうですかねって片木さんに聴

片木秀一 HIDEKAZU KATAGI

当時はメインプログラムを担当。現在はサターンの技術指導で活躍。代表作は「クラックダウン」など。

Hiro師匠 HIROSHI KAWAGUCHI

この当時のセガの名曲を数多く贈り出したHiro師匠。セガエイジス版にはアレンジ新曲を用意！

個性的なショップシステムとキャラクター達

じつはここには載せられないほどたくさんのスケッチ案が作られたザコ敵案。一部に面影が残っている？

風船を捕まえるとこの画面に。BGMがホッとするね。

選べるパーツは各種エンジンやボムなど。ロケットエンジンは一度は買ってみたいよね（笑）。

近藤氏によるパーツショップ画面のラフ。各パーツには何段階かが必要だろうとなり、「ちょっと速い」「すごく速い」といった感じで、種類のほうは意外と早く決っていったという。

敵キャラクターの数々について「赤塚不二夫のキャラクターが好きでして（笑）」とデザインの近藤氏。当初は「敵全員に目玉をつけて統一してみたら（片木）」という意見も出たとか。その名残りは敵基地のデザインに見える。

ファンタジーゾーンは青春のすべて 夢はサターンで続編を作ること

久しぶりに集合した当時のスタッフ達。彼らが作る夢の続編の実現はみんなの声次第。

いてもらって、あとは誰にも文句1つ言われずに楽にやれましたね。
片木■1曲だけボツにしたんじゃなかったっけ?
Hiro■いや、なんか歌謡曲っぽいって言われたんだけど、最後は7面の曲になってますよ。確か後ろにいた裕さんに片木さんが「なんか違うよね?」って聞いたら、裕さんが「いいんじゃないの」って言って、そのままOKになったんですよ。曲の数は多かったですけど、ジャンルが好きなサンバでしたから、全然平気でしたね。
片木■でも最後だけ、締切キツかったんじゃなかったっけ?
Hiro■そうそう。海外アメリカ版だけ、メロディが入ってる曲がある(※セガエイジス版のオプションでも、そのへんは確認できる)のは、確か国内版の時にはメロディが間に合わなかったからですよね。
——開発期間というのは、最終的にどれくらいあったんですか?
石井■よく覚えていないけど、8カ月くらいだったと思います。でも7カ月目くらいから苦しい思いをしたように思いますね。
近藤■あの時はまだ2面までしかできてなくて、春先にやっとできたくらいですから。
片木■でもリリースするまでは、社内的に評判悪かったんですよ。ロケテストもあんまりよくなかったし。
石井■トップから、営業まで「こんなゲーム作りおって」って、さんざん言われました。でも、製品として出したら、尻上がりにインカムも販売台数も良くなっていったんですね。珍しいパターンでしたよ。あと、開発自体も、珍しくすべていい方向いい方向へと転がっていって、わりと楽しく作れましたし。
——そのあと、「ファンタジーゾーン」っていうのは、いろんな機種に移植されて、セガの顔に一時期なってましたけど、セガマークⅢなどの移植版にみなさん関係は?
石井■別のスタッフですね。
——最新版のセガエイジス版をご覧になって、デキ具合はどうです?
片木■すっごくよく移植してありますね。テレビをRGBモニターにつなげれば、完全にアーケードと変わらないと思いますよ。
——今振り返ってみて、みなさんにとって「ファンタジーゾーン」というのは、どんなものだったんでしょう。
石井■私の青春そのものですね(笑)。じつはサターンでも絶対「ファンタジーゾーン」の新しいのを作ろうと思ってるんだけど、誰もいいって言ってくれなくて(笑)。アーケード作品は1回作るとアイデアを出し尽くしちゃうものだったから、当時も続編というのはありえなかったんですよ。
——最後にみなさん、今のユーザーに向けて、何かひとことずつ。
近藤■当時は私自身にも、こんな絵が描けるなんて、思ってもいなかったんですね。作ってる時もガチガチのシューティングマニアだけじゃなくて、女性の人にも遊んでほしいと思っていましたから、工夫次第で人間いくらでも新しいことができるんだよっていうのを見てもらえたらうれしいですね。
片木■まあ、ポリゴンだけが面白いゲームじゃないんだよってところですか(笑)。あと、難易度的にも、標準装備でクリアできるようにはしていますので、いろいろ頑張って1周はクリアしてほしいなと。
石井■今振り返ってみると、確かに11年前の作品なんですけどね。でも実際に遊んでもらえば、今でも新鮮だと思うんですよ。大人も子供も、女性も男性も問わないで楽しめるソフト。そんなものが昔から息づいている作品だとわかっていただけるんじゃないでしょうか。じつは続編の構想も個人的には作ってって、ストーリーもできてるんです(笑)。そのへんはみなさんのご要望次第ですから、もしできるならサターンと言わずMODEL3でも作りたいですよね。でも、まずはセガエイジス版を楽しんでほしいと思います。
——今後も楽しみにしています。
(2月3日、セガにて収録)

ボスの攻略も慣れてくればこんなこともできるのだ。トレースモードの名演も必見だぞ。

自由スクロールと数々のアイデア

少ない容量の中でいかに奥行きの深さを見せるか。そんな苦労が忍ばれる当時の資料。背景には各ステージ(惑星)が見える。

じつは下の背景は左のピースの組み合わせで構成されているのだ。

迷路のように入り組んだステージの中を突き進むオパオパ(近藤氏によるラフ画)。このへんを見ると「グラディウス」の影響があるようにも?

当時近藤氏が考えたものの、片木氏の意見でボツとなったという背景案。「ファンタジーゾーン」で初めて採用された2重スクロールを応用し、左の背景と、右の背景を違う方向へ回転させ画面にモアレ効果を演出するというもの。だが、弾が見えないという理由でボツになった。

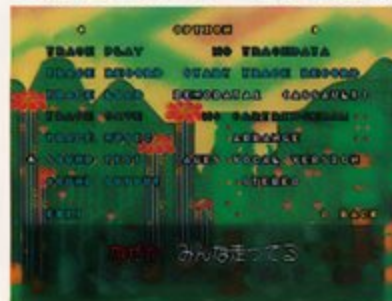
「ファンタジーゾーン」アレンジサウンド完全掲載!!

歌詞&楽譜つき!

オプション画面で聴くことのできるHiro師匠作曲の歌詞つきアレンジ曲。画面上で歌詞は確認できるけど、ゴキゲンなサウンドを自分で弾きたい人も多いのでは？　楽譜と歌詞をここに完全掲載だ。

みんなで歌うしか!!

オプション画面のサウンドテストに入れば聴くことのできるこの曲。早速聴いてみるしか。

曲を開始するとカラオケ風に歌詞が表示されるのが嬉しい。カラオケバージョンもあるぞ。

歌うのは佐々木加奈子さん

弱冠24歳という若さながら、各種コンテストで輝かしい経歴を持つ佐々木加奈子さん。「ファンタジーゾーン」ピッタリの元気なボイスが聴けるはずだ。

11年前にHiro師匠が書いた「ファンタジーゾーン」の楽譜を発掘。右には、曲名の候補が手書きでいろいろ書かれているのも見えるね。

サターン版移植チームから

お待たせしました。たくさんのファンの方々の多大なる声援の結果、ついに、あのファンタジーゾーンがセガサターンに登場です。

独特のパステル調グラフィック、ノリのいいサンバのリズム、トリッキーな敵キャラ、奇想天外なボスまですべて、当時のそのままの姿で今ここに復活しました。

また、音楽トラックには原作曲者によるアレンジ・カラオケのほか、デジタル録音によるノイズフリーの超高音質BGM・効果音を収録。ゲーム内容ともに、まさに永久保存版ともいえる逸品です。

登場キャラクターの動きはもちろん、アーケードで未収録になった機能やあのバグ、このバグ、あんなことやこんなことまで、こころゆくまでファンタジーゾーンの世界をお楽しみください。　（るつぼ）

作曲者、Hiro師匠から

今回セガエイジスで「ファンタジーゾーン」が出るということで、今回もアレンジ版の仕事を引き受けたんですが、仕事も忙しかったので、全曲アレンジするというところまではできなかったんですね。まあ、今聴いてみても、「ファンタジーゾーン」の曲はそれなりに聴けますから、他の曲は曲で、あれで完成型と言ってもいいのかなとも思いますし。そういう意味では今回のアレンジ曲は本当に〝オマケ〟と思って聴いてほしいですね。ちなみに、アレンジ曲のコンセプトは、聴いた人が元気になれるというものです。まあ、今回は歌詞もボーカルの方も、プロの方にやってもらってますが、歌詞はキャラクターの名前を羅列してもしょうがなかったので、あんな感じになりました。ぜひ聴いてください。

1ページでよく解る

ファンタジーゾーン全面クリアへの道

古えの名作ゲームを1ページで完全攻略。最後はコレで完璧だ！

基本テクニックはこれ！

このゲームではお金がすべて。ステージ中の要塞は速く破壊するほど、コインの金額が高くなる。素早い面クリアを心がけよう。ただしスピードを出しすぎて敵にぶつかることだけは避けたい。次に基本装備だが、ジェットエンジン＋ツインボムで決まり。これでの全面クリアも可能だが、初心者は必要に応じて装備を購入していこう。また、ボス戦では決してやられないように。倒すのが難しくなる上、お金も拾い辛くなるぞ。

振り向き攻撃を覚えよう

ショットとボムを撃ったら逆方向へ。リズム良く。

ラスボスはこれぞもOK

画面下にパイプ1本分の隙間を作り、6匹目を写真のように誘導。方向キーを斜めに入力すれば嘴のすり抜けが。

St1 PLALEAF

スタートしたら画面上下の要塞2つを速攻で破壊。ショップでジェットエンジンとツインボムを購入する。まずは難易度の低い内に装備の感覚をつかんでおこう。

▲2～3機の集団で登場し、波打ちながらオパオパに接近してくる。むやみに近づかないで、遠くからショットを使って倒そう。

近くに寄りすぎると弾が戻ってくるので注意。実態化する直前にボムを口の所に置いておくと、ダメージを与えることも可能。ワイドビームは効果なし。

有効武器 TWIN SHOT

St2 TABAS

要塞の耐久度はそれほど高くはない。振り向き攻撃を駆使して破壊していこう。ザコ敵が数多く出現したら無理をせず、一掃してから要塞破壊を続けよう。

▲4機の編隊で登場。渦を巻くようにオパオパに接近してくる。一たん遠くまで離れてからショットで倒すか、やり過ごしてしまおう。

ボムが当たるのでショットと併用すれば楽に倒せる。降ってくる弾は隙間のあるところを素早く移動。弾避けが辛い場合ワイドビームを購入しておこう。

有効武器 WIDE BEAM

St3 LA DUNE

この面から要塞が倒しづらくなってくる。お金に余裕があるならばレーザービームの購入も一考。要塞は地面近くに集中しているので上空からの攻撃にも注意。

▲要塞下部から出現するので決して下を通らないように。地面に落下してからも、ジャンプをしたり弾を撃ってくるので注意が必要。

下2つの砲台をショットで破壊したらレーザーの隙を見て上に移動。後はボムで砲台を破壊する。また、写真の位置でヘビーボムを使えば一撃で倒せる。

有効武器 HEAVY BOMB

St4 DOLIMICCA

スタートと同時にショップに入り、レーザービームとスマートボム3発を購入。あとはレーザーを撃ちながら地面を歩いていけば簡単に全ての要塞を破壊できる。

▲10数機の編隊で現れ、出現と同時にオパオパに向かって弾を撃ってくる。弾にだけ気をつけ、やり過ごしてしまうのが楽な方法だ。

弾を撃ち出したら、購入したスマートボムを3回使用することで簡単に倒せる。持っていないのなら、画面左端で弾避けに専念しつつショット＆ボムで。

有効武器 SMART BOMB

St5 POLARIA

この面以降の要塞はかなりの耐久度を持つ。素直に7ウェイショットを購入しよう。それでも不安ならレーザーも同時に購入しておけば、かなり楽になるはず。

▲画面両端に3機づつ計6機が出現。画面端から離れることなく弾を撃ってくる。出現したら早めに倒そう。

真っ向勝負でも良いが、写真のように2列目の真ん中2匹だけを残してしばらく待てば攻撃が止み、最後尾のボスにダメージを与えることが可能となる。

有効武器 7WAY SHOT

St6 MOCKSTAR

普通の難易度でプレイしているなら、この面辺りから敵弾のスピードがアップするはず。ザコ敵は登場したと同時に倒しておきたい。7ウェイは必須だろう。

▲やはり画面端から動くことなく弾を撃ってくる。さらに上下に動くので狙いが定めづらい。移動後の位置を先読みしつつ攻撃しよう。

画面左端から現れる目玉に当たらないよう左サイドへ。その後は外周を大きく回りつつ左右から攻撃。写真位置からのボムでもダメージを与えられる。

有効武器 TWIN BOMB

St7 POCARIUS

要塞のほとんどが上空に存在する。下からの攻撃に注意。写真の位置でヘビーボムを使うことで、一度に2機の要塞を破壊することができる。7ウェイは必須。

▲3機の集団で登場。スピードは遅いが、オパオパの後を執拗に付け回す。1機づつ確実に仕留めるか、画面外へと追い出すのが良い。

自機に向かって縮んでくる。包み込まれないよう左右に大きく移動し、合体したところにショットとボムを打ち込めば良い。まめにダメージを与えよう。

有効武器 7WAY SHOT

St8 SALFAR

ボスラッシュでは、自機が左右に振り向くようになる上、攻撃も激しくなる。できればラスボスまでは基本装備だけでたどり着きたい。なおラスボスのパイプは先端以外触れても大丈夫。

スピードも遅く耐久力も高くない。ショットで簡単に破壊できる。

横に移動している時に後ろからショットで攻撃するのが有効だ。

2匹目と同じく後ろからショットを。素早い動きに惑わされるな。

上下に移動しながらショットを。または垂直にボムを落下させる。

横軸が合うと一直線に突っ込んでくる。やり過ごして後ろから撃て。

有効武器 HEAVY BOMB

写真位置でヘビーボムを使うのが一番簡単だ。

BOSS RUSH &…

さあ、キミもこれでファンタジーゾーンマニア！ いますぐお店へ!!

続ぐっすんおよよ

完成度 100%

●バンプレスト●2月28日発売●5,800円
●落ちものパズル
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

メーカーから一言 続になって帰ってきたぐっすんとおよよをかわいがってください。どのもーども楽しめると思いますが、私のオススメは「たいせん」と「おのぼり」です。恋人のいない寂しい夜は1人で昇りまくり、恋人といる夜は、ケンカするまで戦ってください。（広報・松田吉史）

前にちょっとルールやテクニックを紹介したけれど、今回は実際に序盤で手間取る面の簡単なアドバイス付き。目指せ全面クリア、目指せぐっすんマスター！なのだ。

「ぐっすん」をより的確に出口に導くために……

まずゲームオーバーになる条件は、①ぐっすんがブロックに潰される②デスブロック・敵に触れる③画面の外に落ちる④ブロック積み（ブロック出現位置が塞がる）⑤時間切れで水に溺れる、の計5つ。とにかく、慣れるまでは時間との戦い。最初のうちはアイテム類にこだわらず、ひたすら「ぐっすん」を出口に導くことだけを考えよう。ちなみに敵は爆弾に当たると死ぬが、ぐっすんは気絶して立ち止まるだけなので、この辺も上手に活用していこう。

この面のポイント（9面）

ブロックだらけの面。出口が3ヵ所あり、それぞれ得点が違う。配牌(?)は当然爆弾ばかりなので、ガンガン掘って進もう。ただし画面の下を掘りすぎて、落っこちないように注意してね。

この面のポイント（14面）

穴だらけ、敵だらけの面。比較的小さいブロックばかり降ってくるので、ぐっすんを乗せながら移動させて、あせらずゴールを目指そう。また、変な場所で敵を倒すために爆弾を使いすぎると、一瞬にして画面外へ落ちてしまうぞ。

←トラップ　→アイテム

落下ブロック

これで足場を作ったり、敵を押し潰したり、ぐっすんを乗せて移動したりする。爆弾で壊すこともできる。

壊せないブロック

最初から面に配置されているブロック。爆弾で壊すことができないので不便なことも少々、いや多々ある。

デスブロック

その名の通り、触ると死んじゃう。やはり爆弾で壊せないので、避けるしか方法はない。我々は無力だ。

子ぐっすん

面の途中で拾い、出口に連れて行くモノ。10人集めると1UP。但しぐっすんと同じ条件で死んでしまう。

水バリア

水に入っても10秒間だけ溺れずに活動できる。普段はストックされていて、水に触れると自動的に使用。

フード

おにぎり、パン、たこ焼、ケーキ……取ると得点が入って、とっても嬉しい。逆に言えば、ただそれだけ。

どうしても苦手な人は「おのぼりもーど」で特訓しよう！

このゲームは、よくわからないうちは綿密に、隙間なくブロックを積まなければいけない気がする。が、要はぐっすんが1段だけブロックを登る習性さえ頭に入っていれば、いくら隙間ができても気にすることなく、より素早い判断でブロックを配置できるだろう。

そこで、根本的にこのゲーム、このルールに慣れたい人には「おのぼりもーど」が超オススメ！　ただひたすらぐっすんを登らせるだけ、出口も敵もない、ちょっと不毛なモードだけど、初心者にとっては良い訓練場。登った段数に応じてエンディングも違うよ。

100段を超えると爆弾で壊せないブロックも登場。えみりの応援がカワイイ♡

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079.01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

謎のシステムEXAMをめぐる物語も、ついにクライマックスを迎える。敵に奪われた2号機を追ってたどり着いたコロニーで、思いがけず判明したEXAMの正体。それはあまりにも衝撃的な事実であった！

完成度 100%

●バンダイ●3月7日発売●4,800円
●ドラマチックシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨●ツインスティック対応

メーカーから一言

昨夜、私の愛しのへびっちが亡くなった。黒い玉子を残して。私に似てよく食べてわがままで、やりたい放題で逝ってしまったアイツ……。と、市場をあおる様な発言は止めるとして、もうすぐ春。「春眠暁を～」と言いますが奴は私の安眠を妨げる。（広報・河阪）

EXAMを守る最後の砦、高機動ザクとゲルググ。だが、肝心の２号機は!?

クルスト博士は何のためにEXAMという"力"を必要としたのか……

機動戦士GUNDAM外伝
MISSION 3-4
EXAMの真実

ユウの陽動により、基地の中枢コンピュータへのアクセスに成功したアルフは、そこでEXAMが開発された経緯と、博士が真に成そうとしていた恐るべき計画を知る。EXAMとは、ある特定の人々を消去するために生まれたのだった！　それは１人のニュータイプの少女の精神パターンをコピーすることにより作り出され、乗り手に高い戦闘能力を与えるシステムとなる。だが、いったんパイロットの精神波を捉えたEXAMは暴走状態となり、敵味方問わず襲いかかる死神と化すというのだ。しかしアルフは暴走さえ抑えられれば、これほど優れたシステムはないという。事実、彼が整備した１号機と３号機には暴走を止めるリミッターが付けてあり、短期間ならシステムを100％開放できる。だが再びジオンで研究が始まれば、連邦軍への影響は計り知れない。EXAMの痕跡を残さず破壊しなければ！

ニュータイプと呼ばれる人々、そして狂気が生みだしたシステム、EXAM

ニュータイプとは宇宙という環境に人類が対応、進化したとされる人々であり、具体的には相手の意志や感情を察知する能力が常人よりもはるかに優れた者を指す。クルストはそんな高い戦闘能力を持つ彼らがやがて人類に敵対する存在になると考えた。そしてニュータイプを見つけしだい、周囲の人間ごと抹殺する狂気のシステムを完成させる。博士が異端扱いされ、亡命したわけもここにあるのかもしれない。

EXAMに関するあらゆるデータを抹消し クルストの野望に終止符を打て！

コロニーの最深部、EXAM研究所内に侵入したブルーを迎え撃つのは高機動型ザクと、最新鋭宇宙戦用モビルスーツ、ゲルググの混成部隊。敵もこの研究所を死守すべく、全ての戦力をもって応戦してくる。特にゲルググは、水陸両用ＭＳを含めた全てのＭＳのノウハウを結集して作られたという強敵。マシンガンやハンド・グレネードによる攻撃、そして何よりもすさまじいスピードで斬りかかってくるビームナギナタが脅威的な、大戦末期のジオン側主力モビルスーツである。

なお、EXAMの消去を目的としたこのミッションでは、敵モビルスーツの破壊と同時に標的となる研究施設を破壊せねばクリアすることはできない。研究所内は思ったより広くはないものの、ターゲットの数は多いため、順次撃破していこう。しかし、なぜ２号機は未だ姿を見せないのだろうか。ここにいないとなると奴は一体どこに……？

MAiN TARGET :EXAM LABO

全ての発端を作ったＥＸＡＭ研究施設。ライフル弾１発で破壊できる。

MS-14B ゲルググ

連邦のＲＸシリーズに対抗すべく作られたＭＳ。公国軍初の携帯式ビーム兵器を装備。ドム以上の大型機となるも、機動性能はアポジモーターの改良によりドムのそれを上回ることに成功した。

痛烈なビームナギナタによる一撃！ 特徴的な専用シールドの再現度も高い。

緊急時の回避スピードたるや、並みの速さではない。この動きに追いつけるか!?

MS-06R 高機動型ザク

脚部に推進用バーニアを増設し、バックパックの強化などを施したザクバリエーションの１つ。その名の通り、素晴らしい機動力を誇る。

NEXT

運命は再び２人を引き合わせる ブルー同士の戦いがすべてに決着を！

最後を締めくくる宇宙空間での戦い。武器がいよいよビームライフルに。

NEWS

ガンダム外伝シリーズ完成を記念して 特別キャンペーンを実施！ 全3巻を揃えて豪華賞品を入手すべし

ところでもう「Ⅰ」と「Ⅱ」はプレイしてみただろうか。まだならばぜひプレイをお勧めする。「Ⅲ」の結末がそれぞれの戦績によって変化するマルチエンディング制、ということももちろんだが、通してプレイしたほうがクリアした時の感動や充実感がだんぜん違うからだ。そのうえ、「ガンダム外伝シリーズ」全３巻のタスキにそれぞれ付いている応募券（「Ⅰ」のブルー１号機、「Ⅱ」の２号機、「Ⅲ」の３号機）を集めて「Ⅲ」のマニュアルのあて先まで送ると、抽選でブルー１号機のオリジナル・ガレージキットほか、豪華賞品が計1400名に当たる特別キャンペーンも実施。振るって応募しよう！

A賞 ブルー1号機オリジナルガレージキット 100名

B賞 ガンダム外伝特製テレカ（3枚組） 300名
※写真はイメージです

C賞 ジオン軍軍章バッジ 1000名
※写真はイメージです

※写真の完成品は塗装済みです
（協力：ホビージャパンB-CLUB）

鋼鉄の夢よ、よみがえれ！

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

WA大戦略の血を継ぐウォーシミュレーション

メガドライブに初登場して以来、熱烈なファンの支持を得ている『ワールドアドバンスド大戦略』シリーズ。その開発チームによるオリジナル作が本作品だ。ドイツ第三帝国にスポットを当てた本作は、新たなシステムを採用した野心作だ！

完成度 ？%

●セガ ●3月21日発売予定 ●6,800円 ●シミュレーション ●1人（キャンペーン時）、1～4人（スタンダード時）

メーカーから一言 突然ですが、このゲームのキャンペーンは全部で64面あります！（士官学校の4面分は除く）。この64面のなかでドイツの興亡を描きます。仮想戦シナリオもかなりやりごたえのある分岐の流れになっていますのでお楽しみに！　（CS2研・チームパイナップル）

千年帝国の興亡におけるドイツ第三帝国の軌跡を追う

プレイヤーはドイツ陸軍士官として赴任する

第二次世界大戦を再現してきた「ワールドアドバンスド大戦略」シリーズ。その開発チームによる最新作となる本作では、ドイツ軍の戦いのみを取り扱い、第三帝国がたどった軌跡を描き出していく。

「千年帝国」はキャンペーンモードとスタンダードモードの2種類が用意されている。前者は、ドイツ陸軍の新米士官として歴史上の各戦場を転戦するというもの。このとき、ゲームの進行次第では歴史上ではなかった戦場にたどり着くこともある（ちなみに「WA大戦略～鋼鉄の戦風～」ではドイツ軍でプレイするとインドまでいくことができた）。後者は、最大4人まで参加できる単体のMAPを遊ぶモードだ。

登場する歴史上の戦場は、シリーズお馴染みのものから初登場のものまで実に多彩。とくに、キャンペーンモードはこれまでのシリーズ最多のMAP量を誇っている。

デュアルシステムの利点

デュアルシステムの採用でZOC制の矛盾はかなり解消された。例えば今までは航空機は、敵地上兵器に対空能力があると迂回する必要があった。しかし、本システムでは空と地上を分けているため、地上兵器の影響を受けなくて済むのだ。

登場ユニットは700種類以上

本作に登場する各種ユニットは総計700種類以上。同じ名前のユニットでも兵装により種類別されていて、これまで以上に綿密な歴史考証がされていることがうかがえる。また、兵器改造も可能で3号戦車を3号突撃砲へ改装できたりと、史実通り兵器改装が楽しめる。プレイヤーの好みで作り変えよう。

対戦車戦で絶大な攻撃力を誇るティーガーⅠ型。「WA大戦略」では移動力にやや難があった。88ミリの主砲が頼もしい。

デュアルシステムより一変された戦闘システム

対地攻撃の方法はヘックス制とは大違い。注意！

デュアルシステムにより大幅に進化した戦闘方法。とくに航空機での対地攻撃はこれまでと方法がまったく異なる。以前のヘックス制では目標のいるヘックスの周囲6ヘックスにいれば、そのユニットを攻撃できた。しかし、空中と地上が分離されたデュアルシステムでは、目標の上空にいるユニットだけが攻撃可能。つまり、今までのような、隣接した場所にいる航空機では、攻撃はできないのだ。今までのような航空作戦は不可能となったといえるだろう。

地上の4マスのなかに敵が複数いても攻撃できるのはひとつだけ。要注意！

攻撃機と爆撃機では攻撃方法が異なる。戦況に応じて使い分けることが必要。

ユニット回復は将軍の役目

補給車両がいなくても大丈夫？補給ルールの大幅進化

本作が「WA大戦略」と大きく異なる点に補給ルールの違いが挙げられる。今回は部隊の回復・補給のすべてを将軍が行うのだ。具体的には将軍ユニットに隣接することで回復可能となる。ゲームを進める際に、各ユニットがどの将軍の配下なのか、きちんと確認しよう。なお、将軍の回復は従来通り自軍支配下の都市で行う。

将軍配下のユニット一覧。この将軍は最大8つのユニットを持てる。最大保有数は将軍ごとに違うぞ。

航空機の場合、将軍のいる空港へ降りることが条件となる。

進軍の際には指揮将軍からなるべく離れないようにしよう。

指揮官はレベルアップする！

新米士官もレベルアップすれば名指揮官になれる！

これはスタンダードモードよりキャンペーンモードで重要なこと。各将軍は戦いを重ねることでレベルアップをするのだ。主な効果は攻撃力・防御力・速度の数値増加。これは指揮下にあるユニットが行動する際、能力補正としてつけ加えられ、戦闘を有利に進めることができるというもの。指揮官の能力が高いほど数値も高くなるのだ。このほかにも様々な特殊能力が用意されている。高レベル指揮官はは大切にしよう。

戦況は常に天候に左右される

空襲は対空射撃の可否は天候で決まる

「アドバンスド大戦略」シリーズではお馴染みの天候システム。本作でもこのシステムはある。天候には晴天・曇天・雨天・雪天があり、それぞれが戦況に様々な影響を与える。例えば、雨天が長く続くと地面がぬかるんで車両の行動が困難になる。また航空機による地上攻撃も不可能だ。こうなると、航空機ができることは対空戦闘のみである。

大戦初期のドイツ軍が優勢な頃に雨天が続くとプレイヤーに不利。しかし、後半連合軍が盛り返してきた頃は、逆に雨天が非常にありがたく思えるだろう。

すべての戦闘がOK状態

航空機を飛ばすことで敵地の偵察も可能となる。対地攻撃以外でも、上空援護に飛ばしておくほうがいい。

空襲は不可能空対空のみ

雨天時は戦闘機を飛ばして、敵機の撃破に努めよう。こうしておけば晴れたときに敵機に煩わされることはない。

朝と夜で戦術を変えるべし

本作では5ターンで1日が終わるようになっている。戦闘自体は朝も夜も続くのだが、戦法は昼と夜で違ってくる。これは夜間は航空機が使えないこと、そしてユニットの索敵範囲が狭くなることが原因だ。進軍する際には、ターン数と昼夜の違いを念頭に、慎重な行動をとろう。

視界が良好な晴天の昼間。部隊の行動には何の支障もない。

視界が最悪の雨天の夜。こうなると文字どおり手探りの進軍となる。

スタンダードマップ

難易度ごとに設定された お馴染みの戦場たち

AWW千年帝国の興亡

マニア好みなMAPもあり！

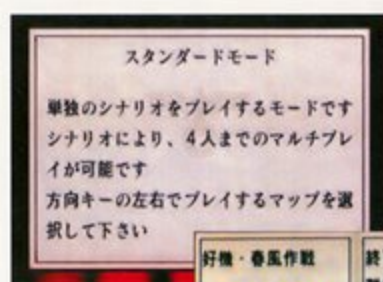
綿密な時代考証をもとに作り上げられたチームパイナップル入魂のＭＡＰ群。そのなかでもスタンダードモードには、初心者からウォーシミュレーションマニアのユーザーまで、幅広い層を対象にしたMAPが厳選され、用意されている。どれも、第二次大戦でドイツが戦った代表的な戦場だが、とくにゲームバランスに注意が払われたものだ。各MAPに登場するドイツ軍の指揮官は、みな実際に各戦線に参加した将軍ばかり。

これらのMAPのなかにはドイツが負けたものもある。しかし、プレイヤーの力次第で、史実とは異なった結果を生み出すことも可能だ。将軍に的確な指示を与え、すべての戦いの勝利を収めよう。

スタンダードモード

単独のシナリオをプレイするモードです
シナリオにより、４人までのマルチプレイが可能です
方向キーの左右でプレイするマップを選択して下さい

好機・春風作戦

終了ターン　30
難易度　☆☆☆
１９４３年２月、モロッコに上陸した連合軍と、撤退を続けるドイツ軍との、チュニジアでの戦いです

各MAPの始めに簡単な背景説明が用意されている。なかには難度の高いMAPも用意されていて手応えは十分だ。

マンシュタイン計画

終了ターン　20
難易度　☆☆☆
１９４０年５月のフランス侵攻作戦の、マジノ線での戦いを再現するマップです

戦況概略図。基本的に味方は寒色系（青・藍）で表示される。

「マンシュタイン計画」

ケース・イエローの目的は対フランス戦の迅速な勝利！

祖国ドイツは、積年の宿敵イギリス＆フランスに勝たねばならない。しかし独仏国境にはフランスが巨費をかけたマジノ要塞線が待ちかまえている。これをどう乗り越えるか？　この命題に対する回答が「マンシュタイン計画」だ。要塞線の途切れるフランス～ベルギーの国境を突破し、連合軍を英仏海峡へと追い落とせ！

マンシュタイン計画　作戦情報
現在　１ターン　朝
終了　９９ターン　夜
拠点情報

ポーランド軍よりは強いが、味方の支援を得れば十分勝てるMAPだ。戦車を先頭に押し進め。

4号戦車D型　クルーゲ

当時の新型４号戦車。歩兵支援用の短砲身の主砲が何となく悲しい。

行く手を阻む要塞エバンエマール。空爆で叩いた後に砲撃で後始末を。

アルデンヌの森を突破して敵の不意を突く！　成功すればパリはすぐだ

「好機・春風作戦」

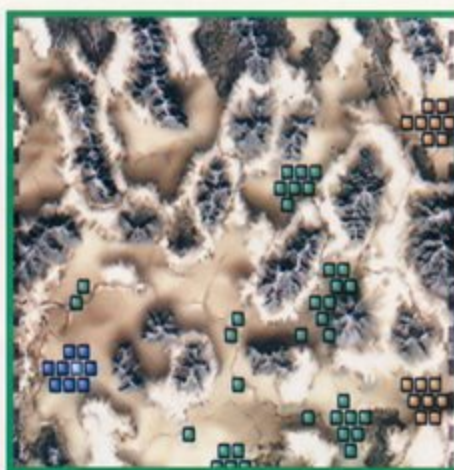
敗走するドイツ軍アフリカ軍団 最後の作戦がいま始まる！

エル・アラメインの戦い以降、敗走を続けるドイツアフリカ軍団。その最後の反撃が本作戦だ。敵はイギリス軍とアメリカ軍。制空権はすでに敵の手に渡りつつある。新たな増援を得たドイツ軍は再びエジプトへと進撃できるか？

史実では「砂漠の狐」と呼ばれた智将ロンメルがイタリア軍のムリな注文のために失敗した本作戦。味方はティーガーＩ型を含め、優秀な部隊が揃っている。しかし、敵はそれを相殺するほど多いのだ。

都市の少ないMAP。勝つためには敵の各個撃破しかない。

ティーガーＩ型は確かに強い。敵の航空機にやられなければかなりの戦果を望めるぞ。

イギリスの主力戦車クルセイダー３。このＭＡＰでは多く登場し、ドイツ軍を苦しめる。

ドイツ軍	英米連合軍
指揮官は総数４人（内１名は空軍将軍）。戦闘ユニットの性能は満足のいくものだが、数的に劣勢な状態にある。また空軍はかなり劣勢で、上空援護の任務をこなしきれるか不安。	地上ユニットの性能はドイツよりやや悪いが、数の多さで十分カバーできる。また空軍はドイツ軍と比較すると圧倒的に有利な状態にある。敵を消耗戦に引きずり込み、勝利を掴め。

多彩な戦場を選択できるスタンダードモード

現在のところ10個のMAPが確認されているスタンダードモード。この中にはマニアックな戦場もいくつかあり、ファンとしては見逃せない。

また本モードでは、視界設定の可否を含め、いろいろな設定を変更することが可能だ。新システムに不慣れな間はこのモードで練習するといいかも。

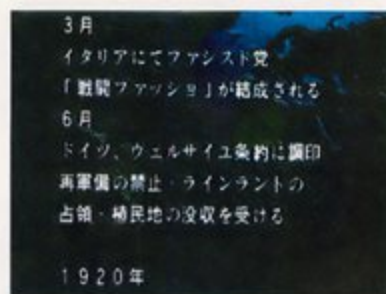
ＭＡＰの間に登場する世界情勢の情報。どれもキナ臭いものばかり。

キャンペーンモード

ドイツ陸軍士官として第3帝国を勝利へ導け

電撃戦の再現なるか？

「千年帝国の興亡」の本編ともいえるキャンペーンモード。本作では、ドイツ軍のみを取扱うことでシナリオ内容を大幅にボリュームアップ。シナリオ分岐点も「WA大戦略」より大幅に増加している。

プレイヤーは士官学校を経て、ドイツ陸軍に入り対ポーランド戦以降の各戦線を戦っていく。その中には、実際には採用されなかった作戦に基づく戦場もあり、自分独自の戦いができたりする。

優秀な成績でもらえる名誉士官勲章

士官学校のことは前号で紹介してしまったが、今回は卒業試験の結果についてふれよう。士官学校では何回か試験を受けるが、その試験結果はすべて点数として記録される。そして卒業試験が終了した時点で、一定の得点を超えていると勲章をもらえるのだ。これは士官学校で相棒となった空軍士官も同様。この勲章の有無で、能力値に何らかの影響があるかどうかは現在のところ不明だ。

勲章を手に入れたSSMaga。これからが本番だ。

相棒となった空軍士官も勲章を。頼もしい仲間である。

スタートはポーランド侵攻戦から!!

「白作戦」～ポーランド回廊を奪い取るのだ！

第1次大戦で失ったポーランド回廊を確保せよ！

士官学校を卒業したプレイヤーキャラの新米士官が、最初に参加する対ポーランド戦「白作戦」。侵攻するドイツ軍のメンバーは、新米士官とその相棒の空軍士官、そしてライヘナウ将軍の3人のみ。この面では敵の抵抗もまだ微弱なので、士官学校で学んだことを復習するつもりでプレイしよう。

史実では、ポーランド軍はドイツの戦術を軽視していたため、短時間で敗北を喫してしまう。さて本作中ではどうなるだろうか？

第1次大戦で失った領土を回復するため、という名目。

主力戦闘機のBf109E。ちょっと頼りない機体。

Me110C。爆撃任務もこなすが中途半端な能力。

He111。大戦前半の主力爆撃機。当時の最新鋭機。

「ワルシャワ攻略戦」～敵首都ワルシャワを落とせ！

ワルシャワを陥落させ、東部戦線を安定化する

前MAPで勝利を収めたドイツ軍は、一気に首都ワルシャワを目指す。今回のドイツ軍のメンバーは前回と同様。ただし途中で援軍が来るので、その分、楽な展開となる。

このMAPからポーランド軍に本格的な戦車が登場する。まあ、注意していれば大した脅威ではない。比較的なだらかな地形のMAPになっている。簡単に落とせるはずだ。

この戦車に注意

SEGA AGES メモリアルセレクション Vol.1

完成度100%

●セガ●2月28日発売●4,800円
●アクション●全年齢推奨

メーカーから一言 基板はなかなか見つからず、やっと見つけたら壊れてて、直したと思ったらまた壊れ、移植作業を始めるまでが大変だった珍しいプロジェクトでした。皆さんのリクエストが多ければ続編も考えちゃいますので、感想をお寄せください。ヨロシク。

往年のアーケード4作品をムギュッと1枚に凝縮！

今回のSEGA AGESはレトロ作品のお得なパック

懐かしのセガのアーケード作品を復刻し続け、生粋のセガマニアをうならせている“SEGA AGES”シリーズ。今回の1枚は、これまでのように1つや2つの作品を単品発売するのではなく、まとめて4本もの作品を収録している。なお、このメモリアルセレクションはシリーズ化されるとのことなので、「あのゲームは出さないのか！」とお嘆きの貴兄は、セガにどんどんリクエストしてみてはどうかな？　さて、記念すべきVol.1の内容だが、これには「ヘッドオン」「ペンゴ」「フリッキー」「アップンダウン」と、1977～1984の間に発表された作品から選りすぐられた懐かしのゲームが入っているぞ。

画面比率も完全対応

縦画面

横画面

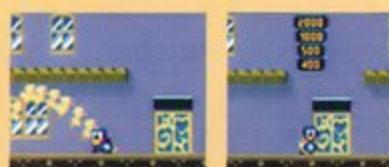
縦画面のゲームもオプションでフォローしているので、モニターを縦置きにすれば原型のままで楽しめる。もちろん、横画面のままでも遊べるモードもあるぞ。

フリッキー

●1984年制作
●レスキューアクション

フリッキーを操作して、マップ内のあちこちにいるPIOPIOを家に連れて帰るというアクション。操作は左右移動とジャンプ（物を持っていれば同時にそれを投げる）のみというシンプルさ。ハイスコア入力画面のBGMがUFOキャッチャーで使われたことと、メガドライブの「ソニック」に登場したという余談もあり。

攻略ポイント3カ条
- ●ジャンプ中の空中微調整を極める
- ●壁でのはねかえりも利用する
- ●物の拾得&投げるタイミングに注意

PIOPIOをつなげて高得点

PIOPIOは1羽ずつ家に連れていくよりも、まとめたほうが得点がアップする。慣れればすべてのラウンドで全員まとめて連れ帰るという、美しいパターンが作れるぞ。

ボーナスラウンド

降りてくるひよこをキャッチするボーナスラウンド。トリッキーな動きに惑わされるな。

物を投げてアタック！

落ちている小物は、触れると自動的に取得。そしてジャンプするとついでに投げて攻撃するのだ。これの使い方が攻略のカギ。

敵はこの2種類＋α

CHORO
壁や足場をはい回る敵。予測しにくい動きがこわい。

NYANNYAN
執拗に追ってくる宿敵。同時に現れる数は2匹まで。

ペンゴ

●1982年制作
●パズルアクション

ペンギンのペンゴを4方向移動&ブロックとばしボタン（破壊も兼用）で操作し、スノービーを倒すアクション。とばしたブロックでムギュ〜と押しつぶすのが楽しい。プレイ時とクリア時のBGMに加えて、2ラウンドごとに見られるデモの第九が、当時を知る者の耳を今もなおふるわせる。

ペンゴの3大アクション

押しつぶし

前方にブロックが2つ以上並んでいなければ、こうしてとばせる。基本の攻撃だ。

ブロック破壊

目前の直線方向に2個以上並んでいる場合は破壊する。この鉄則は身につけよう。

壁ゆらし

壁をゆらすと、接触しているスノービーがしびれる。それに触れて倒すことも可。

ダイヤブロックでハイスコア

3つあるダイヤブロックをうまく縦か横に並べると1万点ボーナス！　壁ぞいに並べた場合は5千点だ。

お楽しみのクリアデモ

2ラウンドクリアするごとにデモ画面が。当時の世相を繁栄した内容なのか？

テーブルきょう体

ツヤツヤおしり

スペースインベーダー？

攻略ポイント3カ条
- ●卵はできるだけ先に破壊する
- ●4方向&1ブロック移動に慣れる
- ●ダイヤ並べは狙いすぎないこと

アップンダウン

●1984年制作
●リドルカーレース

デフォルメされた車がうじゃうじゃ走る、コミカルレース。あちこちにある旗に触れて全部の色をチェックすればクリアとなる。タイトルどおりコースの上下起伏が激しく、油断すると坂道で後退してしまうのだ。操作は左右で移動（コース分岐）、前後で前進と後退、そしてジャンプボタン。

登坂、ジャンプ、バックを使いこなせ！

坂道もOK

こんなナリでも最高速度さえ出せば、急な坂も楽々オッケーです。

ジャンプ！

前方のじゃまな車はジャンプで踏みつぶせ。ただし後退中はジャンプ不可。

後もどり可

コース移動を間違えても大丈夫。いざという時は後退して旗をチェック！

数々のトラップにもめげるな！

いきどまり

先のステージに行くほどコースは複雑化していく。このの程度の行き止まりなんて、まだまだ序の口。

消える道路

1回通過すると、消えてなくなる道路。マップはループしているので、次に通る時はジャンプで回避だ。

攻略ポイント3カ条
- ●敵車は主にスピード調整でやりすごす
- ●ジャンプは多用しない（コースアウトの危険あり）
- ●長い坂道は最高速度で登る

ヘッドオン

●1977年制作
●ドットイートレース

これら4作品の中では最も古いゲーム。敵車にぶつからないように操作しつつ、コース上にあるドット上を通過して、すべて消去すればクリアとなる。4か所にある切れ目でのコースチェンジと、スピードアップボタンの微妙な使い方が決め手となる。ちなみに移植は今回が初めてだったりする。

常に敵車は右周り、自車は左周りなので、油断するとすぐにクラッシュ！

高次面では敵車が増えていく。1台でもじゅうぶん厳しいのに……。

攻略ポイント3カ条
- ●特殊な操作性に慣れること
- ●コースチェンジは敵車のチェンジ直後に
- ●スピードアップの使いどころに注意

ストームチルドレン
あらし世代のゲーム夜話

インベーダーブームをリアルタイムに体験してきた私には、このあたりのセガ作品にもいろいろと思い出がある。ペンゴは駄菓子屋のテーブルきょう体で友人のうまいプレイを見ていた。フリッキーはどちらかというとメガドライブ時代の"セガ・ゲーム図書館"の目玉としての印象が強い。ヘッドオンはあまりやらなかった。犬のまんがばかり描いてた人（名前は忘れた）の野球まんがの中の「帰りにヘッド・オンやっていこうぜ」（なぜか"・"が間に入る）という当時のセリフは妙に覚えているが。アップンダウンはこれが初見で、当時も全く見かけたことがない。でも、編集部でプレイしたらその理由がわかったような気がした。（風防隊・佐々木いさをいち）

完成度 100 %

●コナミ●3月7日発売●5,800円
●ガンシューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨●バーチャガン対応

メーカーから一言

お待せしました。「ヘンリーエクスプローラーズ」の開発は順調に進んでおります。もう少しで皆さんにお届けできます。1人でクールに決めるもよし！ お友達と協力するのもよし！ なので、心ゆくまで楽しんでくださいね。（宣伝・江澤）

こんな怪物に殺られてみたい!!

知能指数ZEROでいこう

友達関係が煩わしい学生さん、仕事で大穴を開けてしまったサラリーマン、失恋の痛手冷めやらぬ婦女子、そして空虚なン十年間に疑問を禁じ得ない年配の方々にオススメしたいのがこの「ヘンリーエクスプローラーズ」！ システムとして色がないぶん、ガンシューティングが本来持つ性質がストレートに反映され、プレイヤーはひたすら衝動に身をゆだねることができるのだ。しかもグラフィックが、廃虚やら死体やらの悪夢チックなトーンなので、自分の淀んだ感情の鏡映しのような効果もある。それに毅然と立ち向かい（本当は難易度調節したりコンティニューしたりするんだけどネ）、とりあえずの達成感を味わえば、何となしに気も晴れてくるというものだ。ジャスティスショットやらなんやらで堅苦しい思いをしているキミんちのバーチャガンに息抜きさせる意味においても「ゼヒ！」（唐沢寿明風に）。

コナミロゴのヒミツ

3、5ステージの宝箱をつつくと出現しやすいコナミ文字。取ると、ライフとボムがそれぞれ9になる。お得ってことか。

風防隊PREZENTS
他誌じゃ絶対語られない ヘンリーの魔力

TVゲームの風俗を守るため日夜善処している風防隊。実は彼ら、アーケード時代から「ヘンリー」を楽しくプレイしている、相当の珍野郎でもあるのだ。そんなワケでサターン版発売記念のトークコーナー。

佐々木いさをいち（以下Ｉ）　まず、一見目立たないけどグラフィック部分が、アーケード版から結構変更されているよね。生首おやじ（旅の精霊ヤー・ノーザ）とか。

戸塚いいち（以下Ｅ）　サターン版は瞳の位置が正面に固定されるようになったけど、顔を左右に降った時、ヘンだよね。

Ｉ　まあ、ゲーム本編には何の関係もないからどっちでもいいんだけどね。

Ｅ　敵を倒した時の画面効果がガラリと変わっちゃったのは、アーケード版のファンには問題かも。ミイラとかゾンビとか半魚人とか、汁気高そうなヤツ（笑）を撃つと血の噴水がブシューって上がったけど、サターン版ではほぼ一律で、ジグソーパズルみたいにバラバラに崩れちゃう。そこんとこがちょっと残念。

Ｉ　やられる寸前にビョーンて伸びるのはわけわかんない（笑）。全年齢推奨ソフトにするたには、こういう演出にしないといけなかったのかな。ただ、これはこれで別の爽快感が出てるから、それなりにいいとは思うけどね。

Ｅ　移植度ということで見れば、止め絵のグラフィックとかステージの展開は同じなんだけど、メインエンジンがまるで別物って感じがする。

戸塚いいち（原宿本部隊長）

「ヘンリー」といえば近所のゲーセン。渋谷の宮益坂降りたとこのタイトー直営店に週1ペースで出没する、なんだかやるせない25歳。

佐々木いさおいち（蒲田支部師範）

「ヘンリー」といえば往年のアーケードゲーム「ゆけゆけ山口君」。このゲームについて熱く語り合える人を募集している27歳。

アーケード版とグラフィックが結構違う

敵のやられ表現がマイルドになるなどの変更はわかるが、プレイ前にちょこっと登場する女性がかわいくなったのには、何かワケでも？

ヘンリーエクスプローラーズのマルチエンディングを暴く!?

ステージの相関関係を端的に表わすルート選択場面。一度倒したボスとは戦えないように細工されているのだ。ははは。

1ステージ（ACT1〜ACT3+ボス対決）内にいくつもの分岐点があり、何通りものゲーム展開が楽しめる……と唱われている「ヘンリー」。ステージ数は6で、あたかも毎回プレイするごとに新鮮な驚きが発見できるような感じがするが、実際のところステージは、左上写真で結んだような類似関係になっている（違うのはACT1だけで、ACT2以降はボスの種類、分岐の配置まで同じ)。マルチエンディングに関しても、〝倒したボスの種類と順番〟だけで内容が決定されているようである。しかもオチの使い回しが結構あるので、エンディング見たさにプレイするととんだ肩透かしを食らうことになるかも。それでも、1回のプレイでの6ステージクリアは、一度くらいは目指してみよう。

ボス6体近影

いずれもステージを仕切っている存在だけあって、その攻撃法、見ための迫力は並みのザコとは段違い。対決するときは、攻め時、守り時の移り変わりをふまえた上でトリガーを引きまくろう。

で、具体的な結末は…

2ステージクリア毎に、〝封印されし運命の扉〟の向こう側に行けるのだ。その先には必ずしも胸の透く結末が待っているというわけではない。中には〝よろしく哀愁〟級の大どんでん返しもある。

キミョーな視点の動きがヤバい感じ

ダイナミックな場面展開も、いかんせん一人称視点のままでは「よぐわかんね」というのが正直なところ。しかも物理法則を徹底無視している。

だから、完全移植を期待している人にとってはちょっと寂しい……。

I　いないって、そんなヤツ。

E　そうか(笑)。それは置いといて、アーケードとはまた別の楽しみ方を出そうとしてだいぶ調整しちゃったと思うよ。

I　少なくともアーケードの完全移植だったサターン版「バーチャコップ」と同じような気持ちで遊ぶもんじゃない。これはこれで割り切った楽しみかたをするべきだね。例えるなら、ガンシューティングという形をとった「モグラ叩き」っていう感じかな。

E　ヌケヌケとした画面展開を一歩ひいた視点で楽しみながらのね（笑）。それと、いろんな入力装置でこのゲーム遊んでみたんだけど、やっぱ銃に勝るものはないね。マルコン操作だと中途半端になるし、マウスは操作精度はともかく、あれじゃパソコンで仕事をしてるみたいだった。オプションモードでリロード操作をオートにして、銃で撃ちまくるのが一番いいよ。

I　もともとポンプ式のリロードを前提とした展開だからね。時間があればバーチャガンを改造して、ポンプ式のリロード仕様にしたいくらいなんだけど。

E　じゃあ最後にワンポイントアドバイスをしておこうかな。ゲームの難易度は高めにしてプレイすること。そうするとアーケード版に近い緊張&ダラダラ感が味わえるからね。

I　それから、ぜひ2人でプレイするようにしてほしいね。1人だと結構、寂しい(笑)。

難易度は高めにプレイするがよし！

エンディングとかクリアはこのゲームにとってはあくまでもオマケ。敵のウジャリ感を存分に味わうほうが「私、今輝いてる！」って気になる。

プロ野球 GREATEST NINE '97

●セガ ●3月28日発売 ●5,800円
●スポーツ ●全年齢推奨

完成度 ？％

メーカーから一言
プロ野球の開幕もあと1カ月あまり、ファンには待ちきれない時期がやってきました。今回のグレイテストナインでは選手データをさらに充実。巨人の清原や日本ハムの落合など、いち早く対応しています。より現実に近いペナントレースを楽しんでください。

野球ゲームに新たなる風！

最新データで実名の選手が登場する「プロ野球グレイテストナイン'97」の続報をお届けしよう。今回の記事では、前作に対してまったく新しくなったピッチングとバッティングのシステムにスポットを当てて紹介していくことにしよう。球場をはじめ、投手や打者など選手のすべてをポリゴンで描くことによって実現された、革新的な投打のシステムを、キミの目で確認してほしい。

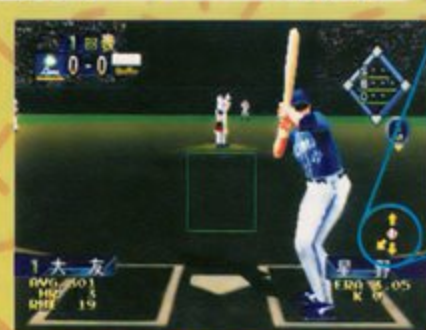
リアルな動きで感情移入度アップ！

ポリゴン描画に加えて、モーションキャプチャーの採用で、選手の動きはとてもリアル。バッターボックスでの土を均す仕様なども用意されている。また、特徴あるフォームの選手に関しても、本物そっくりに再現している。

3D空間で生み出された新システムで

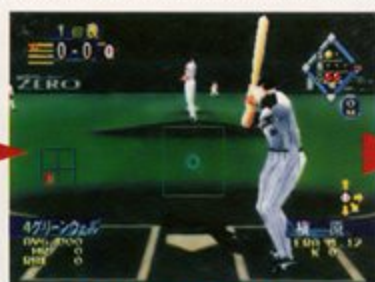
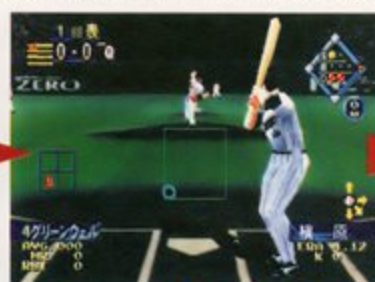
ピッチングを組み立てる快感

このゲームでは、画面が完全に3D化されたことも手伝い、ストライクゾーンに高低の概念が加わった。このシステム変更によってスクリューやシンカーなど、従来のシリーズにはなかった球種を再現。前作までは見送られるとボールになってしまったフォークボールでカウントを稼ぐなど、リアルな駆け引きが楽しめるのだ。投げることのできる球種は投手によって異なっており、ボタンを押す時間によって緩急を付けることも可能。打高投低気味だった前作に比べ、幅の広いピッチングが可能になっている。また、投球時にコースを指定する操作により、微妙なコントロール、いわゆる「クサイ球」を投げる楽しみもある。画面がバックネット視点のため、ピッチャーをリードするキャッチャーの感覚も味わえるぞ。

投球システム解説

写真丸囲みの部分が、ピッチャーの球種。方向キーの入力により選択を行う。球種選択後カーソルでコースを指定する。

球種は投手によって異なる

投球時の流れ

まずは、ピッチャーが投げられる球種(システム解説参照)を確認しておこう。もちろんランナーが出塁している場合、投球モーションに入る前なら、X、Y、Zで牽制球を投げることも可能だ。

バッターに対して投げる球種が決まったら、対応した方向キーを入力しながら、Cボタンを押す。するとピッチャーは投球モーションに入る。振りかぶった投手のリアルな動きにも注目！

投球モーションに入ると、バッターの横にカーソルが現れる。このカーソルを方向キーで操作して、投球コースを指定する。変化球の曲がりぐあいも考慮に入れないと、とんでもないコースに……。

空振り！

絶妙のコースにズバリ！　バットはむなしく空を切ることに。快感!!

最新球場を含む 全11スタジアム

新球場がお目見えする'97年プロ野球。今回のグレナイはナゴヤドーム、大阪ドームの登場にいち早く対応している。また、グリーンスタジアム神戸の場内アナウンスは、光吉猛修氏が担当しているぞ。

東京ドーム

【両翼】100m
【センター】122m

ナゴヤドーム

【両翼】100m
【センター】122m

広島市民球場

【両翼】91.4m
【センター】115.8m

明治神宮野球場

【両翼】 91m
【センター】120m

横浜スタジアム

【両翼】 91m
【センター】118m

阪神甲子園球場

【両翼】 96m
【センター】120m

グリーンスタジアム神戸

【両翼】99.1m
【センター】122m

西武ライオンズ球場

【両翼】 95m
【センター】120m

大阪ドーム

【両翼】100m
【センター】122m

千葉マリンスタジアム

【両翼】99.5m
【センター】122m

福岡ドーム

【両翼】100m
【センター】122m

投打の駆け引きが体感できる!

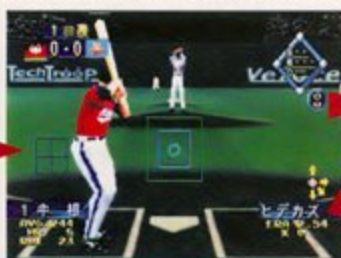
ロックオンシステム解説

ピッチャーの投球前に、ボールのコースを上図の4エリアから予測。投球コースと選択エリアが合致していたらカーソルはロックオン。はずれたらカーソルを手動で合わせる。赤い部分はそのバッターが得意のコース。青は苦手なコースを表す。また、投球のコースが表示されるので、配球の傾向もわかる。

相手投手との微妙な心理戦

投球システムと合わせて、このゲームでもっとも特徴的なのが、打撃のシステムだ。ピッチングと同様に、実際の野球でもバッターは、投手が次にどんな球を投げてくるか予測する。いわゆる「読み」や「ヤマを張る」といわれるものだ。これを再現したのが今回から採用された「ロックオン」システム。ストライクゾーンをインロー、アウトロー、インハイ、アウトハイの4つに分割。ピッチャーの投球前にA、B、X、Yのいずれかを押すことで、ひとつのコースにヤマを張れるのだ。読みが当たればタイミングよくスイングするだけでOK。ヒット性の打球が出やすいというわけだ。もちろんヤマを張らずにピッチャーと対することもできる。この斬新なシステムにより、実際のプロ野球さながらの駆け引きが楽しめるのだ。

打撃時の流れ

まずはバッターボックスで、ピッチャーと対峙。ピッチャーが投げるであろうコースを予測しておこう。また、塁上にランナーがいる場合には、L・Rボタンを使って、リードさせる量を調節することも可能だ。

ここぞというコースを心に決めたら、ボタンを押してコースを決定。後は相手ピッチャーが、投球モーションに入るのを待つだけだ。ちなみになにもボタンを押さないと、ストライクゾーンの真ん中に決定されてしまう。

読みが当たったら

カーソルが赤く変化し、ボールにロックオンされる。後はタイミング良くCボタンを押してバットを振れば……。

青いカーソルが登場。カーソルを方向キーで動かし、ボールの投げられた位置に合わせよう。そしてCボタンを押すと……。

見事ボールを捕らえた! コースが違ったり、タイミングが悪いと空振りとなる。

Jリーグ ビクトリーゴール'97

あの興奮と感動が再び！

数々の最新技術と、その完成度の高さでサターンユーザーを驚かせたサッカーゲーム「ビクトリーゴール」が、今年もやって来る！

サッカーゲームの金字塔といっても過言ではないこのゲーム。シリーズ最新作となる今回では、前作までで好評を得た機能やシステムをさらにパワーアップ。選手モーションの追加や、実況の副音声化、ゲームバランスの最構築などがその一部だ。加えて、新要素も盛り込まれている。いくつかを紹介すると、試合中のカメラアングルの変更や、ゴール後の演出追加など、興味を惹かれるものばかり。さらに新作のオープニングムービーでは、またも光吉氏の主題歌が聞けるとのこと。新要素に関しては、残念ながら現在開発中。その辺りは、今後の記事でフォローしていくので期待して待ってくれ！

完成度 ？%

●セガ ●3月14日発売 ●5,800円
●スポーツ ●全年齢推奨

メーカーから一言

いよいよ'97年Jリーグがキックオフ。今年はヴィッセルも新たに加わりました。金子、木村の名コンビと、極楽イタリア人パンツェッタ・ジローラモがゲームをナビゲートします。リーグ戦のコンピュータも多彩な戦術でユーザーに挑んできます。お楽しみに。

クラブや選手のデータは97年最新のものを使用。新加盟ヴィッセル神戸も登場するぞ。

モーションキャプチャー技術の導入で、選手の動きは本物のサッカー中継を見るよう。

コマンド入力で華麗なプレイ！

実際のサッカーの試合でも見られるトリッキーなアクションをコマンド入力で実現。華麗なプレイで相手ディフェンスを撹乱だ！

前作で好評の、コマンド入力による数々のアクションは今回も健在だ。

シリーズを知らない人のために説明すると、ビクトリーゴールでは、パスやシュートといった通常の動作に加えて、方向キーとボタンの組み合わせで出せる、特殊なアクションが用意されている。数種類あるアクションの一部を連続写真で掲載するので、その見事なプレイを確認してもらいたい。華麗に舞ってゴールを奪え！

ヒールキック

かかとを使ってボールを後方へと蹴飛ばす。写真のようにタッチライン際のボールを処理するのに有効だ。

ヒールリフト

かかとでボールを蹴り上げ、自分の頭上を越させる。相手はボールを一瞬見失ってしまう。

ボールまたぎフェイント

ボールをまたいでドリブルすることで、ボールの動きをわかりづらくして相手を撹乱させる。そのスキにマークをはずしてゴールに攻め込むことができるぞ。

リプレイ機能で名シーンをもう一度!!

今行われたプレイを繰り返して見られるリプレイ機能も搭載されている。スタートボタンでメニューを呼び出すことで、試合中ならいつでもリプレイが可能。リプレイ画面では、ビデオ感覚で、再生や巻き戻し、コマ送りもできる。また、アングルの変更や、画面のズームイン・アウトも可能だ。自分のプレイのチェックなどに使えるぞ。

高度な戦術を使いこなせ！

サッカーには体を使ったプレイ以外に、頭脳プレイも必要。もちろんビクトリーゴールでは、そんな作戦機能も充実しているのだ！

●コーチング機能

ビクトリーゴールの数ある特徴のひとつが、このコーチング機能。実際のサッカーの試合でも、キーパーをはじめとするフィールド上の選手が、フォーメーションなどの指示を出すシーンを見たことがあるだろう。ゲームでも、コーチングボタンを押すことで、自分が操作中の選手以外に、指示を出すことができるのだ。的確なコーチングで、相手クラブのゴールに迫ろう！

ボタンひとつで、選手に指示を出せる。プレスをかけることや、マークに付けるなど、さまざまなことが可能だ。オフサイドトラップだって仕掛けられるぞ。

●システム選択

試合開始前やハーフタイム中、選手交代時には、クラブ全体の戦術を設定することができる。設定可能な項目は、攻撃的や守備的といった作戦を決める「タクティクス」、リベロかラインかの「ディフェンス」、各ポジションのフォーメーションを決めるシステムの3つ。また、'97からの新要素として、セットプレイ時のキッカーを選択できるようにもなっている。

クラブの性格を決めるタクティクスは全部で7種類。ディフェンスは2種類。システムは12種類が用意されている。自分のクラブを生かすも殺すもここでの設定しだいだ。

バラエティに富んだ8つのモード

実際のリーグのように長く遊べるものから、気軽に楽しめるものまで、6つのゲームモードを用意。実況やオプションも充実だ！

エキシビション

好きなクラブ同士を選んで、1試合だけを楽しめるモード。対人、対CPUどちらでもオーケーなので、練習や、友達との対戦にもってこいだ。

Jリーグ

実際のJリーグ同様のルールでリーグ戦を行う。もちろん今年は2リーグ制だ。選手の好不調や、ケガ、出場停止といった要素も用意されている。

Sリーグ

全17クラブで1試合きりの総当たり戦を行うモード。全16試合で優勝が決まるので手軽に楽しめる。順位決定を得失点差か勝点方式から選択可能だ。

カップトーナメント

4～17クラブで戦う勝ち抜き戦。優勝するためには1試合も落とすことができない緊張感あふれるモード。CPUが操作するクラブを参加させることもできる。

スーパースター

東西の名選手が集まるオールスター戦を楽しめる。好きな選手を自由にエディットして、夢のクラブを作ったり、ランダムに選手を選んでプレイできる。

PK

ペナルティーキックのみを単独でプレイするモード。クラブ対抗戦のほか、スーパースターを自由に選んで、豪華なPK戦を楽しむこともできるのだ。

実況

実況を切り替えられる。主音声では金子勝彦アナと元横浜マリノス・木村和司氏とのコンビが、副音声ではジローラモ氏が名調子を聞かせてくれるぞ。

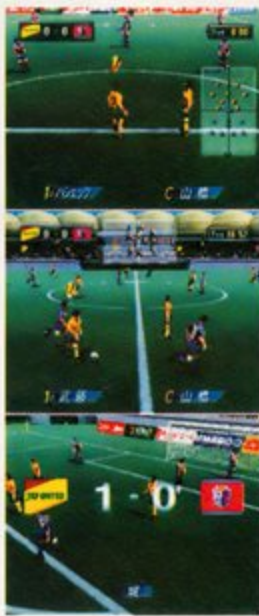
オプション

CPUのレベルや試合時間、ゲーム中の視点などさまざまな項目を用意。事細かな設定が可能だ。自分の好みで快適にゲームを楽しむことができるぞ。

試合を盛り上げる実況機能！

実況はさらにパワーアップ。前作からの金子・木村コンビに加えて、セリエAダイジェストの実況でおなじみのジローラモ氏も登場！

主音声
金子勝彦／木村和司

金子：レフェリーのホイッスル。試合開始です。
金子：前半開始直後。
金子：さぁどちらが先にあいてゴールを割ることができるのか。
金子：いまだ0対0、両クラブ立ち上がりは慎重に進めています。
金子：ここは絶対にはずせません。
木村：はずすと後ろで待っている仲間の顔を見られないんですよね。
金子：早くも1点を追う展開を強いられました。

副音声
パンツェッタ・ジローラモ

さァ～点を取りにイきましょう
キックオフです。
さァーあがってあガってェ～。
誰がァ～蹴ってくルんでしョ～。
前半戦のチュバンに差し掛かてイマス。
きマった～ァ、ナイスシュゥトォ～！
ゴールキックにィかわリマス。
同点に追いついてサポーターも興奮してきてますねぇ。
前半も残りスクナクなってきたネェ。
泣いてもワラても残り15分。ガンバレぇ～。

だいな♡あいらん

●ゲーム アーツ●発売中●6,800円●全年齢推奨●予告編発売中

前半部分の選択肢を紹介！

すでに、発売から１週間。「だいな♡あいらん」は長くても１時間半程度で終わるインタラクティブ・コミックなので、もう何度も何度もエンディングを迎えた方も多いのではないだろうか？ 今回はゲーム前半部分で見ることのできる選択肢を紹介していこう。しかし、「まだ買っていないよ」とか「どうしようかな」と迷っている人、これからゲームを始める人たちのためにも、すべては公開しない。もちろん、ここで紹介した以外にも細かい選択肢がちりばめられているのだ。

前号でお伝えしたとおり、前半部分でストーリーが大きく変化するのは〝えみりの楽器選択〟。前半部分のヤマ場、楽器の試験はこの選択によってかなりの展開パターンが存在する。また、ここで選んだ楽器が後半部分に影響するのも前号で解説したとおり。試験の結果を見ただけで巻き戻し（ロード）せずに、最後までストーリーを追ってみることをお勧めする。

各キャラの紹介

自己紹介にも選択肢が出現。ストーリー分岐の肩慣らしってところか？

えみりの自己紹介でどんどん話を聞いてゆくと……。

理論君と花火

これは１発ネタ。こんな（大筋には関係ないような）選択肢もある。

さてこれは何の花火でしょう？ 見ればわかるとは思うが……。

えみりの楽器選択

すでに書いたように、前半最大の選択。直後にある楽器の練習場面からストーリーが完全に変化する。ゲームを一度解いてしまえばどの楽器が試験に有利でどの楽器が不利か、ということがわかるので、２回目以降は楽器を変えるなりして、前回との違いを楽しんでプレイしよう。

▲前回選んだ楽器を選ぶもよし、違うものを選ぶもよし。さて、どうする？

◀練習シーンのバリエーションも様々。ここでも選択肢が出現するのだ。

楽器の試験

肝心の試験本番。ここでは、使用する楽器によって、合格の可能性が変化する。適切な楽器を選択しておいた場合はどの選択肢を選んでも合格することができるのだが……。

▶どっちを選んでもヤバそうな展開だが……どうする？

▶謎のキャラクターたちが宙を舞う〝変な曲〟。恐竜の反応やいかに？

▲こっちなら合格できるだろう、という曲ほど危険なのかも……。

えみりの特訓

このあたりから分岐によってのストーリー変化が多彩になってくる。えみりのためにあんじぇが考えだした特訓は３種類。松、竹、梅の３コースから選べと言われるが……。ただし、どの特訓をしても試験に合格することができる。

▲あんじぇに「どれにする？」と聞かれて困るえみりだが……。果たして彼女の考えた特訓とは何か!? そして、効果はあるのか!?

▼どこかで見たような形の岬の上にたたずむ２人。あんじぇはここからバンジージャンプをしろと言うのだが。でも、ロープでバンジージャンプするのは止めた方がいいと思うぞ。

▶間欠泉を通り抜けたり、バレーをやったり、様々な特訓が待つ！

お風呂に入る？

理論君との花火で騒ぎを起こしてバツ当番を終えたえみりとあんじぇ。あんじぇはえみりにシャワーを浴びるように言うのだが、ここでも選択肢が出現。選択のしかたによっては、ひと足先にぱりん先輩が登場したり、あんじぇの妙なポーズがたくさん見られたりする。どれがどの選択だかわかる？

▲なぜか2人して温泉につかっている。予告編とは位置が逆なのに気づいた？

▲優雅に泡風呂に入るえみり。あんまりあんじぇを待たせちゃダメだってば。

▲あんじぇの妙なポーズ集。まだまだたくさんのポーズを見せてくれるのだ。

▲風呂場でハミングするえみり。音声にもエコー（／）がかかっているのだ。

ダイエットするえみり

ダイエットでの選択肢は3種類。この選択肢が出る場所自体も、お風呂に入る前の選択で変化するのだ。どちらにしても、そんなにすぐ体重が減るとは思えないけれど……。

場所によって、体重計もアナログ（針）とデジタルの2種類があるのだ。芸が細かすぎる／

前回に引き続き、設定資料大公開！

画面と比べてみよう！

ということで、前回掲載しきれなかった設定資料を公開しよう（実はまだまだあるのだけれど）。今回は実際にゲーム中で使われた画面と並べて掲載、どのように使われたかを見ていこう。

▲ラフな格好のあんじぇ。前半で多く見られる服だ。この上にもう１枚着ることもある。

設定画

予告編

▲◀設定画にはいろいろな注意書きが。これを着色したものが予告編に収録されていた。

▲で、実際の画面はコレ。うちわなどの小物が追加されているのがわかる。

▲資料がしっかりしているとアニメで動かしやすいのだ。

▲いつもえみりが持っているぬいぐるみ。これにも細かい設定が用意されている。

▶画面ではこんな感じ。あんじぇのまねき猫にも設定画が用意されているのだ。

これから先の展開は…？

さて、前半パートで試験を無事クリアしたえみりたち。次はいよいよ恐竜の卵探しだ。特訓の帰り道に〝歌う恐竜〟に遭遇したえみりたちは、歌う恐竜の卵を見つけるという目標を立てる。そしてついに卵探しの試験日がやってくる。

▼卵探しの準備をするえみりとあんじぇ「おっやつは300円までっ♡」遠足気分？

ここで楽器を持っていくかどうか。理論君はフルートを持っていくようだが、さて、どうしたものか。

D-XHIRD ディ・サード™

「D-XHIRD」ならではのノンストップ、そしてダイナミックなアクションを実現したゲームシステム"DDS"の紹介、さらには、ストーリーの中で"もう一人の主人公"と位置づけされている「セイヤ」の情報もあり、今回は盛りだくさんの内容だぞ！

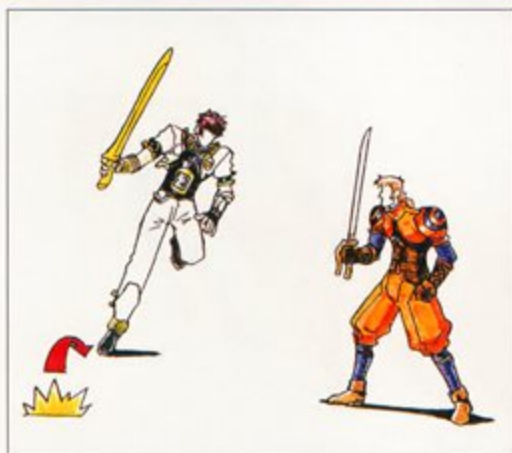
Dynamic Dimention System

ノンストップアクションを、ステージ内の立体空間を最大限に利用することで再現した「D-XHIRD」ならではのシステム、それがDDS（ダイナミック・ディメンション・システム）である。

●移動要素の流れについて●

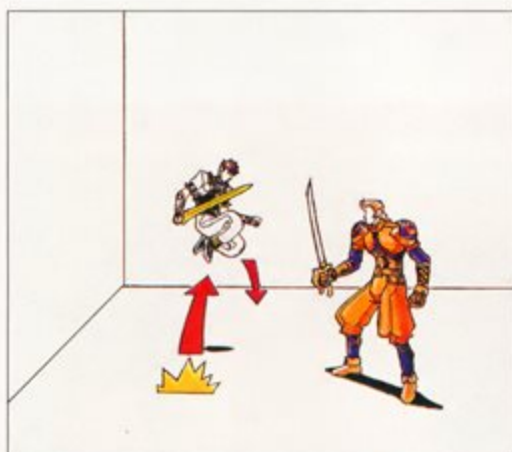
「D-XHIRD」には、従来の格闘ゲームよりも移動要素が豊富に用意されており、中には連続してつなげることができるものもある。これによって、ステージを縦横無尽に動き回る闘いが可能になった。

フロントステップ
連続
スピンターン
連続
走り
連続
連続
サイドステップ
バックステップ
ニュートラルポーズ
連続技
ジャンプ
サイドジャンプ
壁蹴り
天井蹴り

•それぞれの移動要素について•

サイドステップ

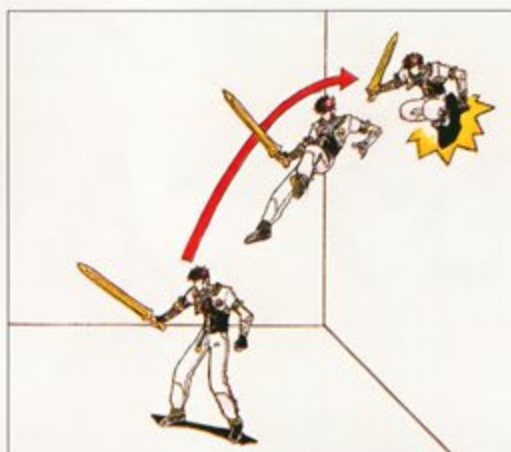
真横に向かって移動することができるもの。ちなみに、ここからスピンターンへつなげることができる。

円を描くようにして移動する（最大360°）。ここからサイドステップにつなげることができる。

スピンターン

サイドステップ

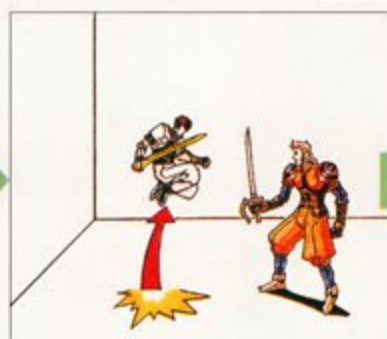
真横にジャンプする移動要素で、壁との距離によっては、ここから壁技へつなげることが可能だ。

少し前に紹介した、壁を蹴っての三角跳びと、壁を蹴り、さらに天井を蹴って移動をするもの。

壁/天井蹴り

「D-XHIRD」ならではの移動要素はこの4つ。これらで移動している間には攻撃を仕掛けることもでき、それは同じボタンを使っても、サイドステップ中、スピンターン中などでさまざまに変化する。

これは基本的な例。真横に移動するサイドステップ中に攻撃ボタンを押すことで……。

すぐさま攻撃に移ることができる。

応用例。走ってから、相手の攻撃をかわすようにしてスピンターン。

そして、さらに相手へのフェイントとしてサイドステップをして……。

ニールキックで相手を強襲。このような変幻自在の動きもDDSの特徴。

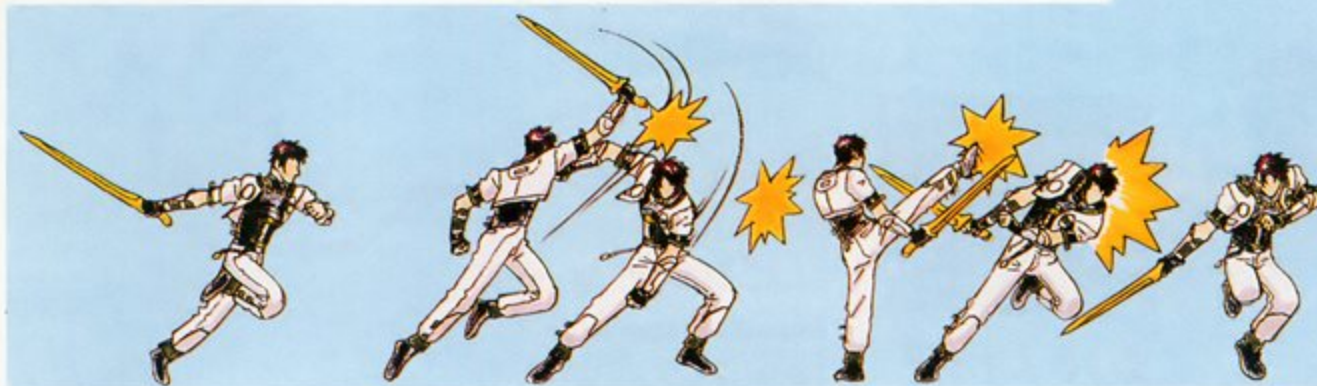
•DDSの攻防•

これまで説明した要素には、すべて回避方法があり、正しい判断さえすれば、「動き」の中で立場の逆転ができるようになっている。ノンストップアクションが実現した理由は、ここにあるのだ。左から右にかけての図は、そんな攻防の一例である。

相手にサイドステップ攻撃を仕掛けられたら、こっちもサイドステップでそれを回避。

そして、続けざまにサイドステップ攻撃で迎撃する。

・自主連について・

自主連とは名前の示す通り、自主的に連続技を作り出すことのできる要素である。自主連作動技に指定された攻撃を出すと、自キャラクターが光り、すべてのボタンが自主連技に対応するようになる。このとき、うまく技をつなげることができれば、最大8連続のコンビネーションを繰り出せる。

もう一人の主人公

仕組まれた運命の中で生きる孤独な少年

SEIYA セイヤ

名前：セイヤ（SEIYA）
性別：男　年齢：18
国籍：USA　職業：ハンター
体格：引き締まった中型
髪型：前向きに寝かせ気味
特徴：常に冷静沈着な態度で、滅多に感情を表に出さない。しかし、その闘いぶりは野獣のごとく荒々しいものである。
使用武器：両刃大剣（片刃のみフランベルジュ仕様）片刃が波状になっている西洋剣。装飾的で美しい外見とは裏腹に、恐ろしいほどの破壊力持っている。火柱のような剣身は、傷口をえぐり、広げる。両手で使用。

時には夜にうごめく野獣を討ち倒し、また時には人をも狩る、そんな生き方が象徴しているように、強靭な意志を持つ18歳の少年。毎夜見る夢の中で、優しく微笑みかけてくれている美しく、それでいて暖かい女性の横に立っている一人の少年に対し、彼は異常ともいえる殺意を抱く。「こいつを消さなければ、俺が消される」なぜこのように思うのかは、本人にもわからない。彼はこの真意を知りたいと思いながら、それを知る前に逃げだしたいとも願う。「この少年に近付いてはいけない」そう本能が叫ぶのである。

「D-XHIRD」のストーリー上で、"もう一人の主人公"として位置づけされているセイヤ。主人公・ボゥイとのつながりが、非常に気になるところ。性別、年齢以外の共通点が見つからないこの2人の関係とは？

両刃大剣を自在に操り、野獣のように攻めたてる。無論、反撃の余地など与えない。

ぷよぷよSUN

●コンパイル●発売中●4,800円●パズル
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

ライターから一言
1人でもくもく遊んでいたら久しぶりに夢にぷよが出てきてしまった。編集部でもゲーセンでもなかなか対戦してもらえなくてちょっと寂しい今日この頃です。でもこれからも毎日ぷよぷよしちゃおうっと。　（ヨッシー）

今まで落ちモノパズルを敬遠してた人も、この「ぷよぷよ」なら簡単大丈夫。太陽ぷよをうまく使って、相手に大ダメージを与えよう。記事を読んで練習の参考にしてね。

初心者におくるうまくなるための"太陽ぷよ"のススメ

うまく連鎖が組めない、そんな人のために太陽ぷよがある。もう何度か説明したように太陽ぷよを連鎖途中で一緒に消すことで、普段より多くおじゃまぷよを送り込める。これをうまく使わない手はない。自然に降ってくる太陽ぷよは40秒前後。でもこれだけの時間があれば、4、5連鎖組めてしまう。太陽ぷよは全消しで連鎖した分、相殺すると打ち消した分に相当する数が降ってくる。早めに太陽ぷよを降らせておけば3連鎖でも十分に勝てるというわけだ。

とりあえず積み過ぎないこと。小さい連鎖でも繰り返せばかなりのダメージが送れる。

慣れたら連鎖の数を少しずつ増やしていこう。早く多く積む、やっぱりこれが勝つための一番の方法だから。

できるなら全消しをしよう。全消しのおまけでさらにたくさん降らせられるぞ。

オプションでオリジナルルールを作ろう

せっかく対戦相手がいるのなら、ガンガン練習に付き合ってもらおう。対戦ルールを変更して少ない数では連鎖が起きないようにとか、送り込みの数を減らすとか、オリジナルのルールを設定。普通のルールに戻す頃にはすっかり連鎖が体に染み込んでいるはず。より難しいルールを作ってまた練習だ！

連鎖縛りの数を多くすれば、対戦時間は長くなるけど、自分も大連鎖を組むのは大変になるぞ。

あとはひたすら練習あるのみ。フィーリング連鎖だけでなく、自分なりの積み方を見つけよう。

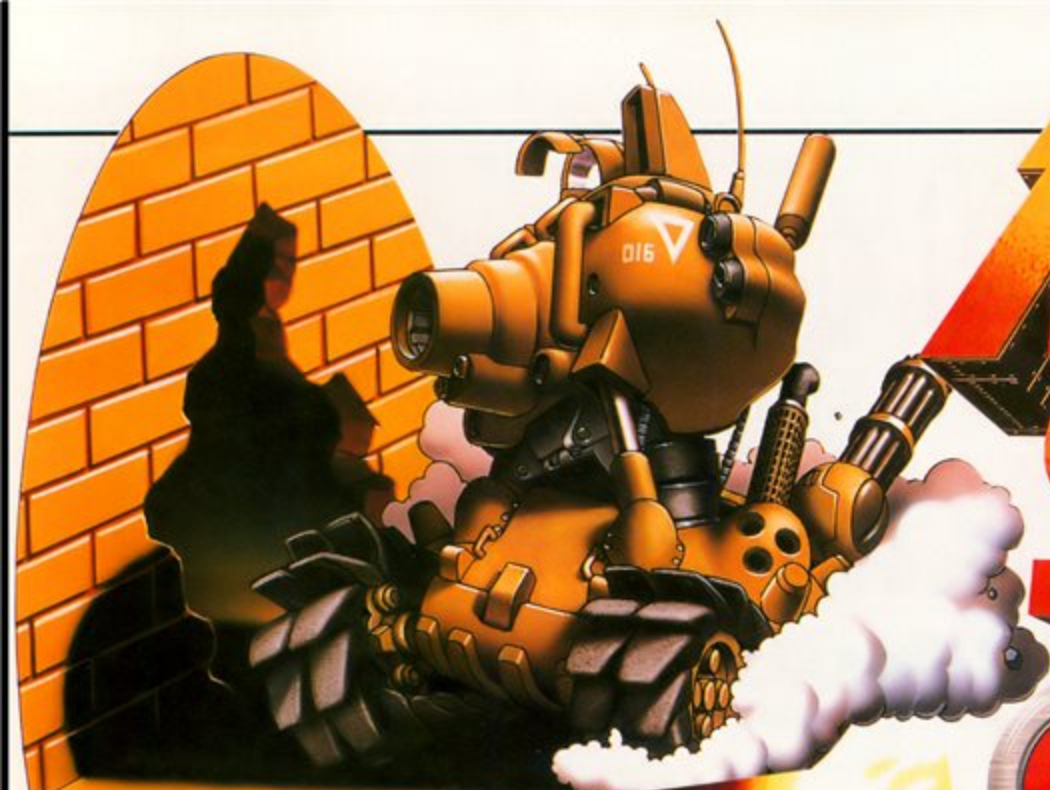
おまけ画面が…

実はこの「ぷよSUN」、毎日練習している人のためにご褒美があるぞ。オプションを選んでRボタンを押してアトリエを選ぶ。するとこんな画面が見られるのだ。

遊んでうまくなって、こんなのが見られれば言うことナシ。イラストをたくさん集めてね。

開発者インタビュー

開発担当者であるコンパイル開発本部CS部主任　松岡　毅氏にインタビューを敢行。氏はアーケード版の「ぷよぷよSUN」にも関わっている。

本誌■「ぷよぷよ通」から約2年のブランクがありましたが、その間はどんな仕事をされていましたか？
松岡■「通」の他機種への乗せ替えや、「なぞぷよ」などの開発、ディスクステーションのソフトの開発などを行っていました。
本誌■今回、日輪相殺システム、太陽ぷよなど新しいシステムが組み込まれていますが、どのような理由からこのシステムを導入したのでしょうか？
松岡■「ぷよぷよ通」は、まさしく通好みのヘビーで完成されたシステムを提供できました。じゃあ「SUN」は、それを推し進めるのがいいのだろうか、と考えた時に、ちょっと待てと。「通」以上に仕様を煮詰めて、果たしてどれだけのお客様がついてくるだろうか、と思いました。じゃあ「SUN」は何を提供すべきか。ここは「ぷよ」を知らない人、うまくない人に、このゲームの最大の魅力、でかい攻撃のカタルシスをお手軽に味わってもらえないものか、という結論になったわけです。そして、連鎖が組めるようになればますます凄い攻撃になる、ということも知ってもらいたい。そういう理想が形になって現れたわけです。
本誌■開発者から見たコンシューマ版の「ぷよSUN」のコンセプト、ウリとはどんなところにあるのでしょうか？
松岡■「初心者へのサービス」が肝です。たとえばシルバーモード。これは、スピードを遅くしたうえに、敵の思考もバカモンにしており、「連鎖」というのを、ゆっくりじっくり組むことができるようにしてあります。2連鎖から3連鎖、4連鎖へのステップアップを図ってみてください。タダだから、なんぼでもできまっせ。
本誌■世界観としては「通」から何年後の設定なのでしょうか？
松岡■「通」のアルルは16歳でしたね。「SUN」のアルルは16歳。ついでに言っちゃうと、初代のアルルは16歳です。すばらしいですね。
本誌■ストーリーモードで登場する3人はどのような基準で選ばれたのですか？　理由をお聞かせください。
本誌■アルルはまあ当然として、やはり男のキャラは必要かなと。サタン使うわけにもいかないからメジャー度を考慮するとシェゾかな、と消去法ですね。ドラコはかわいくてドジだから、本筋以外での活躍に期待して、といったところでしょうか。
本誌■読者に一言お願いします。
松岡■指が内出血するくらい遊んでください。
本誌■ありがとうございました。

METAL SLUG™

**反逆軍を駆逐すべく
開発された万能戦車
その名はメタルスラッグ**

完成度 100%

●SNK●3月28日発売●5,800円、7,800円（拡張RAMカートリッジ付き）●アクションシューティング●2人同時プレイあり●拡張RAMカートリッジ対応

メーカーから一言　これがメタルスラッグです／　純粋に「楽しい」ゲームです。コミカルな動きと爽快感を心ゆくまで堪能してください。

特報／　なんと「アートギャラリー」には、新たに描かれたカラー60点を含めた、250点もの設定原画を収録／　これだけでも買いです。

お待たせ！　これが正真正銘サターン版の画面だ！

「メタルスラッグ」を歌で表現するならば、さしずめこんなところか。——砂塵まきあげ、敵地に着地。それ、とっとと弾込めトリガー絞れ、ヤツらがお前を見ているぞホイ。さかしいダイバー四散させ、ぬかる沼地を朱に染めろ。やれ、メタスラ発見、とっとと乗り込め三回転ヘイ。それ（中略）モーデン元帥やっつけろ／　ヤー／（イメージ的には白雪姫と七人のドワーフふう？）　——だいぶ行数を使ったが、未見のユーザーにこのゲームのノリが少しでも伝われば幸甚である。発売時には、アーケード版同様の緻密なグラフィック、リアクションが楽しいキャラクター、シューティングアクションに欠かせない〝爽快感〟ともども味わっていただきたい。

もともとネオジオのゲームだけあって、グラフィックに割いている容量がかなり大きい。そのためサターン版は拡張RAMが必須だが、見てのとおり膨大なグラフィックパターンを完全に再現している。

STORY

いかにしてマルコとターマの2人はおもいでの姿を……

20××年。デビルリバース・モーデン元帥という男が、数年間かけてあたためていたクーデター計画を実行、世界を統制下に置いた。わずかに生き延びた者たちはレジスタンスを結成し、モーデン討伐のために兵力の立て直しをはかる。それからのち、秘密工場内で新型万能戦車メタルスラッグの開発を進めていった。しかし、武力を結集しようという矢先、秘密工場の位置をかぎつけられ、試作段階までこぎつけたメタルスラッグ数輌を奪われてしまったのである。この状況を重く見たPF隊（かつての正規軍の生き残り）は、2人の兵士を敵地に送りこむが……。

登場人物

マルコ(1P)　ターマ(2P)

モーデン元帥

やたらよく働くキャラクター

「メタルスラッグ」の魅力の1つであるグラフィックは、写真でも伝わると思うが、キャラクターがよく動くことも特筆すべき点だ。たとえば、プレイヤーキャラクターが通信機を出したり、銃に弾をこめたりと、リアクションの豊富さもさることながら実に芸も細かい。敵のザコ兵士や、得点アイテム、はてはメタルスラッグやボスなどの車輌まで、コミカルタッチに動くぞ。

他にも、水筒でノドをうるおす、足場の端でもちこたえるなど、確認しはじめたらきりがないほどある。

 ※アートギャラリー以外画面写真はすべてネオジオ版のものです。

ゲーム中の基本となる攻撃システム

このゲームは一般的な横スクロールシューティングアクションと同様、ひたすらバリバリ撃つというのが基本。今どきのゲームとしては複雑な操作も要求されないので、誰にでも楽しめることうけあいだ。しかし、途中で入手するパワーアップガンと、タイトルにもなっている戦車〝メタルスラッグ〟の特性を覚えれば、よりディープに遊べることうけあい。ここでは、マルコ（ターマ）の攻撃方法と、メタルスラッグに登場した時の攻撃について解説しよう。

3つの通常攻戦撃&パワーアップガン4種

マルコ（ターマ）の基本攻撃はガン、手榴弾、ナイフの3種類で、これは最初から使えるようになっている。これ以外のパワーアップは、マップの途中に転がっているアイテムを入手するか、捕虜を救出した時などに装備可能だ。

ガン

最初から装備している銃で威力はそこそこ。右の4種類と異なり弾数は無制限。

手留弾

前方に投げて爆風で攻撃。威力は大きいが弾数制限あり。（アイテムで補給）。

ナイフ

敵に接近してショットボタンを押すと、自動的にこのナイフ攻撃になる。

ヘビーマシンガン

かなりの連射がきくマシンガン。撃ち方しだいで斜めの微妙な角度にも発射可能。

ロケットランチャー

連射はきかないが、ゆるやかにホーミング。爆風は周囲にダメージを与える。

ショットガン

射程距離が短く、単発発射なのだが、威力は最強。頑丈な車輌も2、3発でペコペコ。

フレイムショット

発射方向のザコ敵を貫通し、さらに燃やしてしまう豪快な武器。ただし単発。

メタルスラッグの攻撃3態

モーデンの反逆軍に奪われたメタルスラッグは、たまにマップの途中に放置されていることがある。そんな時はすぐ乗り込んで（ジャンプするだけ）しまおう。以下の強力な攻撃ができるぞ。

バルカン砲

主砲から強力な砲弾を発射。弓なりに飛んでいくので、狙いをつけるのにコツがいる。

キャノン砲

車輌をそのまま体当りさせ、大ダメージを与える。ただし本体は全損壊する。

メタスラアタック

方向ボタンを押したほうへ小刻みに連射する。威力は中くらいだが、全方位に撃てる。

道すがら捕虜を救出すると……

▼すると、お礼に得点アイテムやパワーアップをくれるぞ。

▲道中、縛られている捕虜はナイフやショットで救出可能だ。

なお、救出した人数に応じてクリア時にボーナスが入る。10人以上救出するといいことが!?

CSへようこそ！ 昇給目指して頑張れ！

コンバットスクールの鬼教官!?ソフィア

〝コンバットスクール〟とは、各ステージの最短クリア時間を競うタイムアタックと、1回ミスするまでにどこまで進めるかを競うサバイバルが遊べるモード。マップはいずれもアーケードモードと同じだが、前者はメタルスラッグの体力がたったの1で、後者はメタルスラッグが登場しないというつらいルールがあるのだ。ちなみに左の彼女が教官のソフィア。

ちなみに、成績に応じてソフィアの表情は変化する。最初は険しいが……。

階級が上がるとホラ、こんなふうに（写真はネオジオCD版のものです）。

さらに、ピンポイントもサバイバルも2人同時プレイも可能。成績は別に集計されるぞ。

CUBE BATTLER
STORY of SHOU

●やのまんゲームズ●2月28日発売
●5,800円●格闘パズル
●全年齢推奨●2人対戦可能

メーカーから一言 既存のゲームとは違う物を作りたい!! そういう思いで1年半をかけて制作してきました。ドラマはすべてフルムービー、ゲーム部分は奥の深い駆け引きができるパズルゲームです。なかなか手強いゲームですが記事を参考に楽しんでみてください。(南町奉行所・山崎理)

発売直前! ストーリー紹介&キューブバトルで勝つポイントを紹介

大会社(不動産業)の御曹司。性格は陽気で明るく、しかも社交的。ゲームに対しては非常に研究熱心で、ゲームを作ったプログラマーの癖や思考性を読み取る天性の才能を持っている。人はさすらいのデバッガー翔と呼ぶ。

STORY of SHOU 序章～

翔はブレインボンバーズという会社でキューブバトルシステムのデバッグをしていたが、ある時突然やってきたシャインエンジェルスという会社のやつらにこのシステムを奪われてしまう。翔はこの事件に不穏な何かを感じていた……。

各地で人気のキューブバトルで連勝を続ける翔のもとに、全国大会の招待状が送られてきた。

キューブバトルで勝つために

体力を奪う

キューブ攻撃をして相手の体力ゲージをなくせば勝ちだ。

勝つための1つ目のパターンは相手の体力を奪うことだ。そして画面上部にあるのが体力メーター。相手キャラクターのメーターを、キューブの攻撃によりすべてなくすと自分のキャラクターの勝ちとなる。実際のところ防御があるので体力を奪って勝つことは少ない。

キューブをはめる

一旦はめたところに同じキューブは、はめ込めないぞ。

もう1つのパターンは相手キャラクターより先に、12ヵ所すべてにキューブをはめ込むこと。画面下に3つ並んでいる六面体のキューブ(キューブはたくさんあるように見えるが、向きが違うだけで実際は上下のキューブ2種類)を回転させて、白黒の部分にはめ込もう。

攻撃ボタンを上手に利用しよう

攻撃ボタンを押していけばランダムだが点滅個所が移動する。

攻撃ボタンを押すとキャラクターが喋るとともに攻撃態勢をとり、12ヵ所のうち1ヵ所が赤く点滅する。そして画面中央のメーターが減り始め、そのメーターがなくなる前にキューブをその点滅しているところへはめ込めむと、相手に攻撃を与える。攻撃ボタンは押した後でもメーターがなくなるまで何回でも押すことができる。この攻撃ボタンを続けて押していくと点滅個所がランダムに移動する。あらかじめキューブを選択しておき、その場所へ点滅個所を移動させていけばすばやい攻撃ができるぞ。この方法を使わずにはじめに攻撃ボタンを押し、その点滅個所に合ったキューブを探す方法とは段違いに速いので、ぜひ利用してほしい。

1回戦 アンナ未来

俺のファンか?

明るく無邪気、素直で一途な性格。非常識に見られるが天然ボケ。カッコイイゲーマーのボーイフレンドをゲットするために、本大会に出場を決意。

予選会場に向かうため、控え室を出た翔はガラスごしに会場を眺めている女の子を見つける。大会出場者ではなく一般人だと思って注意した翔だったが、女の子が大会出場者で、１回戦の相手だと知り驚く翔。しかしその女の子、アンナ未来は翔のことを知っているらしく、けたたましい勢いで話しかけてきた。

アンナは翔に「私に勝ったらボーイフレンドにしてあげる」と言ってきた。その悪気はないが自分勝手な言動にたじろいでしまう翔。

2回戦 ボンバー高山

１回戦に勝った翔は廊下で、かつてバトルし勝利した相手、ボンバー高山と会う。

ボンバー高山はこれから１回戦を闘い、勝てば２回戦で対戦する。そんなことを考えていた翔は背後からいきなり抱きつかれる。それはやはりアンナ未来だった。

アンナの独り言の最中に翔はさり気なく逃げる。控え室の扉を開けると目の前には忍者装束をまとった怪しげな者がいた。一体何者なのだろうか？

「コンピュータゲームは格闘だ〆」を信条とする肉体派ゲーマー。デバッガー翔が現れる前までは、彼の右に出る者はいないといわれていた。しかしキューブバトルで初の敗北にショックを受けて、打倒デバッガー翔を胸に大会に参加。

3回戦 電脳寺博士

天才だと誉められ、その気になっている幼稚園児。肉体的なハンデのためかキューブバトルのときはロボットに乗って闘う。現在のキューブバトルシステムについて何か知っているようなのだが？

２回戦でボンバー高山にも勝った翔は、会場前のメインストリートを走っていた。ちょうどそこに店を出展していたミラクルバニー。シャッフルしていたカードが風で翔の目の前に飛ばされた。ミラクルバニーにそのカードが今日の運命カードだと言われ、それを拾い上げた翔。なんとカードの絵柄はジョーカーだった。

電脳寺との闘いの前に、翔の頭の中で様々な思いが交錯した。電脳寺の言葉、不気味な忍者装束の甲賀忍、そしてジョーカーの意味も。

防御ボタンの使い道

防御ボタンは相手の攻撃のダメージを軽減させる重要なボタン。防御ボタンを使うタイミングとしては相手のキャラクターがキューブをはめ込み、技の名前を叫んだぐらいで押せばいい。(一部例外あり）ほかの使い方としては攻撃ボタンを押した後に押すと攻撃態勢をキャンセルできることも覚えておこう。

攻撃メーターが切れるとキャラクターは疲れてしまい、ピンチにおちいるが……

その前に防御ボタンを押すと攻撃態勢をキャンセルできる。たまに失敗することもあるが、それでも、次の行動に早く移れる利点がある。

キューブをリンクさせる

キューブのリンクとはキューブを横につなげて、キューブを１つずつだけでなく２つ以上一緒にはめ込んで攻撃することだ。リンクさせるにはまず画面下のキューブを上半分か下半分の絵柄のキューブに統一する。そしてそれらを回転させて絵柄を合わせると自動的にキューブがつながる。あとはそれを画面にはめ込むと、通常より強力な攻撃が出せるのだ。

3つキューブをリンクさせると

3つリンクして攻撃した場合キャラにもよるが防御されてもキューブ一つだけの攻撃が当たったときよりも体力が減るぞ。

優駿 CLASSIC ROAD クラシックロード

メジロライアンが他を大きく離してゴールイン

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア／ビクターソフト
●3月14日発売●5,800円●競馬シミュレーション
●1～4人プレイ●全年齢推奨

完成度 100％

メーカーから一言

いよいよ「優駿」の発売が近づいてまいりました。オグリだ、ブライアンだ、トウカイテイオーだ／　あの名馬達とともに、あなたの育てた競走馬が熱いバトルを繰り広げる／　しかもフルポリゴンレースシーンはサターン初／　調教師大絶賛募集中／（宣伝 佐々木）

ついに完成しました「優駿クラシックロード」。さっそく完成版ロムを担当ライターが初プレイすることに……。はたして、どんな結果になりますか、乞うご期待／

めざせGI制覇!! はじめての「優駿クラシックロード」体験記

「優駿クラシックロード」は過去10年間の競馬の世界を忠実に再現した本格派の競馬SLGだ。4人まで同時プレイが可能かつ、1回のプレイ時間も短めなので、初心者でもボードゲーム感覚で手軽に遊べるのが特徴。シナリオは10＋α本あり、遊びごたえも十分だ。

ダービー馬	オークス馬	話題馬
サクラチヨノオー	コスモドリーム	オグリキャップ
ウィナーズサークル	ライトカラー	シャダイカグラ
アイネスフウジン	エイシンサニー	メジロマックイーン
トウカイテイオー	イソノルーブル	ヤマニンゼファー
ミホノブルボン	アドラーブル	ライスシャワー
ウイニングチケット	ベガ	ビワハヤヒデ
ナリタブライアン	チョウカイキャロル	ヒシアマゾン
タヤスツヨシ	ダンスパートナー	フジキセキ
フサイチコンコルド	エアグルーヴ	バブルガムフェロー
スーパーホースモード		

プレイ期間は3歳夏から4歳春までの1年間。4歳のGIを勝つと、スペシャルモードで有馬記念にも出走できる

今回のプレイの目的

俺はライター。ヒシアマゾンと結城瑞穂を愛する22歳だ。RRRRR。おっ、電話が俺を呼んでいるな。もしもし。なんだサタマガのKさんか……。な、なにぃ～// 「優駿クラシックロード」のリプレイ記事を書け!?　しかも、必ずGIを勝てだと!?　無理言うな//ええっ、やらなきゃクビ!?　マジ?

俺の分身である「ほがらか師匠」近影。特技は社会派ブラックジョーク

生産　GI制覇への作戦とは

編集K氏の策略により、GIレースを必ず1つは勝つという任務を課せられた俺。しかし、はじめてプレイするのにGIなんか勝てるのだろうか……。

俺は考えた。このゲームは若い4歳馬のレースが中心となっている。ということは、早熟な馬ほど有利なわけだ。そして、4歳春までのGIは2000m以下の短距離戦。つまり、早熟な短距離血統の馬が有利なのだ／　よし、これでNHKマイルCぐらいは勝てるゾ／

サンデーサイレンス×ティファニーラス。中短距離向きの早熟な血統だ。

所有できる馬は4頭。限られた予算をどう振り分けるか、悩むところだ。

結論 プレイ年度は96年。短距離血統で勝負／

調教　「おまかせ調教」でいいの!?

さあ、所有する馬も決まったので、次は調教について考えよう。……といっても、俺はしがないゲーム誌のライター。馬のトレーニング法なんて、これっぽっちも知らぬ。どうしよう。

とりあえず、いろいろとコマンドを試してみると、調教など、一切の行動を厩務員に任せてしまえる「おまかせ調教」というシステムがあることがわかった。コイツは楽ちんだ。俺は調教をすべてお任せとし、出走レースの選択だけを自分がするという方法をとった。

厩務員は4人いて、それぞれ性格づけされている。馬にあった厩務員を選ぶのは当然

たまには自分自身で調教して、馬の欠点を解消することも必要だろう

●どうやら血統がすごく重要らしい…●

この「優駿クラシックロード」では、ニックス配合の概念が導入されるなど、これまでのシリーズ作品とくらべて血統がより重要になっているようだ。「値段の高い馬を掛け合わせれば強い馬ができる」といった単純な考え方はもはや通用しないのだ。強い馬を生産するにはニックス配合（相性のいい掛け合わせ）とインブリード（近親交配）をうまく盛り込んだ血統を考えなければならない。

ニックス・インブリードの例

この血統ではニックスが1本しかない。ある程度の能力はあるだろうけど……

いよいよレースへ出走！ 目標のGI制覇ははたせるのかっ!?

ゲームをはじめて間もないものの、早熟なわが愛馬は今すぐデビューできるまでに仕上がった。次はいよいよレースに出走だ。調教をお任せにしていると、出走レースまで勝手に決めてくれるが、これぐらいは自分で考えてみよう。

レースの選択について

出走レースだけは厩務員まかせにしてはいけない。なぜなら、厩務員は肝心のGＩレースに出走させないことがあるからだ。レース選びの基本は、まず目標とするレースを決めておいて、その前に中３週ぐらいの間隔で１、２戦使っておくこと。これは実際の競馬でも常識なのだ。

	4月3週	4月4週	5月1週	5月2週
東京	未勝利芝24	未勝利芝18	未勝利芝16	未勝利芝18
	新緑賞 500万下芝24	500万下芝18 4歳特別 G2 芝20	スイートピーS OPEN 芝18	プリンシパル OPEN 芝22
	NZT4歳 G2 芝16		青葉賞 G3 芝24	NHKマイルC G1 芝16
京都	未勝利D18	未勝利芝14	未勝利芝20	未勝利D18
	500万下芝14	500万下D14	500万下芝18	500万下芝16
	マーガレットS OPEN 芝16	端午賞 500万下芝20	京都4歳特別 G3 芝20	葵S OPEN 芝12
新潟	未勝利D18	未勝利芝16	未勝利D17	未勝利芝22
	500万下芝16	500万下芝22	500万下芝12	500万下芝20

出走表を見ながら、勝てそうな競走相手のレースを探すのも基本中の基本

対戦モードが強化された！

PS版「クラシックロード」などにくらべて、格段に進歩したのが対戦モード。なかでも驚くのは、プレイヤーが馬のデータを持ち寄り、最大800頭で１年間のクラシック戦線を戦う「CRバトルロイヤル」というモードだ。800人で最強馬を競うなんて、スケールでかすぎ。

GI出走時に表示されるパスワードを使って「GIバトル」に参加

一度パスワードを入力すれば、出走馬のデータをセーブして管理することも可能

3歳戦 快調な出だしだが……

まず先陣をきったのは良血馬・レインボータウン号だ。この馬が小倉競馬場のデビュー戦に圧勝／　幸先のいいスタートを切ることができた。その後も、次々と勝ち上がっていく愛馬たち。かなりいい感じだ。思わずパフィを歌う俺。♪近頃俺達はいいかんじ～。……しかし、どうしたことか、期待の短距離馬ティーンエイジ号が夏バテで調子が上がらない。このままではデビューもおぼつかないぞ。……あっ。

新馬戦を圧勝／ もう超最高ってカンジ～!!

重賞レースでも見せ場を作ることができた。いいぞ

期待のティーンエイジ号まさかの故障

最も期待していたティーンエイジ号が調教中に故障してしまった／ 父サッカーボーイ、母ダイイチルビーという良血なのに……

4歳戦 奇跡は起こるのか!?

ちょっと新馬戦を勝ったぐらいで高橋源一郎気取りだった俺に、突然襲いかかったティーンエイジ号の故障戦線離脱。１年間という短い期間で戦うこのゲームでは、たとえ小さなケガであっても、ブランクを取り戻す時間がないため、致命傷になりかねない。

俺は最後まで勝負をあきらめず、出走できるすべてのGＩレースに愛馬を走らせた。しかし、結果はことごとく×。なんか、もう死にたくなってきた。自分のクビと、最後の望みをダービーに託すことにしたが……。

正月競馬の京成杯で初のGⅢ勝ち／　これでGＩへの道は開けたが、半年で重賞を１つしか取れないというのは超ダサってカンジ

ティーンエイジも調教を再開、だが時すでに……

ダービーで大逆転を狙い、玉砕覚悟の大逃げを騎手に指示。直線途中までは先頭をキープできたが、バブルガムフェローにかわされ撃沈。

反省会～今回のプレイのどこがまちがっていたのか

３時間の激闘の末、獲得した重賞はわずか３つ。目標のGＩレースでは３着が精一杯だった。いったい、俺のどこが間違っていたのだろうか？

今回のプレイがうまくいかなかった原因はやはり、ゲームスタート時の馬選びであったと考えられる。短距離馬を作ろうとした作戦は間違っていなかったと思うが、ティーンエイジ号のようにインブリードで血を濃くしすぎると、脚元が弱くなるなどの弊害がモロに出てしまうのだ。

また、ニックスの効果を甘く見ていたのも敗因にあげられる。今回のプレイでも、ニックスを持つ馬とそうでない馬とでは、無視できない能力差が感じられた。最強馬生産のポイントはここにあるのかも知れない。

しかし、そんなことはもう今の俺にはどうでもいいことだ。GＩを取れず、敗北者となった俺は、もうサタマガの編集部に戻ることはできない。この原稿を書き終えたら、どこかへ……、そう、北海道へでも旅に出ようと思う。編集部のKさん、長い間お世話になりました。さよなら。

編集さんごめんなさい オレは旅に出ます

4歳フリーハンデ

ハンデ	馬名	総賞金	全成績
[illegible]	バブルガムフェロー	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ビワハイジ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	エアグルーヴ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	マイティーニシキ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	タイキフォーチュン	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ファビラスラフイン	[illegible]	[illegible]
[illegible]	フサイチコンコルド	[illegible]	[illegible]
[illegible]	エイシンガイモン	[illegible]	[illegible]
57.0	コンプレックス	16560万円	4-3-1-3
[illegible]	ダンスインザダーク	[illegible]	[illegible]

ゲーム終了後に出るフリーハンデでも、ご覧のように無残な結果に

「チェイスシューティングゲーム」という新しいシステムになってあの空牙が帰ってきた。名作ウルフファングに続く空牙シリーズ最新作!

空牙外伝

●データイースト●'97年春発売予定●5,800円●チェイスシューティングゲーム●全年齢推奨

メーカーから一言
サターン版スカルファングは単なるアーケード移植ではない! チェイスシューティングをより深く味わうための追加要素が盛りだくさん!「かめばかむほど味が出るシューティング」目指して鋭意開発中。タイトルは「スルメファング」に変更か?(うそ)(開発部・宮下)

データイーストから空牙の外伝がサターンに登場!!

今度はチェイスシューティングゲーム

チェイスシューティングゲームとはスロットルで自機のスピードを調整しつつ、時間内にターゲットを撃破するというゲームだ。タイムオーバーになるとゲームオーバーなので注意!

自機は全4種類さらにパイロットによってファイタータイプとボンバータイプに分かれる。

ターゲット確認! 攻撃せよ!

ボスに追いつくとタイムが加算されボス戦に突入する。自機の周りの赤いマーカーをよく見てスピード調節しながらボスに接近しよう。スピードを上げ過ぎるとボスに追突するので注意。

画面外にいるボスもモニターで確認することができるぞ。

追突注意!!

スピードコントロールを極めろ!

スピードが遅いと敵もバラけて出てくるが……。

加速!

速いと敵もまとめて出現する。ムリすると囲まれるぞ。

加速!

S-UNIT装着時

ハイパー化!

自機を選んだあとにスロットルをAUTO、2 SPEED、5 SPEEDの中から設定することができる。AUTO以外ならスロットルを使って特殊攻撃をすることも可能。

まだまだ戦いは続く……

ステージは全6面。ステージが進むにつれラグナロック軍の攻撃はさらに激しくなっていく。敵機動部隊とその主力である巨大兵器と次々に交戦していくことになる。ボスもだんだんとパワーアップしていくので油断するとやられるぞ!

後半面の一部を紹介。キミは生き残れるか!

ラグナロックの猛攻!

続報を待て!

ボイスアイドル マニアックス
――プールバーストーリー――

山で湖であの子とデート！

●データイースト●3月下旬発売予定●6,800円●CD2枚組
●テーブルゲーム●1人プレイのみ

メーカーから一言
深見梨加さんのマスを釣るシーンで、実際に魚を釣ってもらわなければいけなかったのですが、そう簡単に釣れるもんじゃない、で、あらかじめ捕えておいたマスに針を引っかけて撮影したのですが、なかなかOKが出なくてOKが出た頃には……お魚さんグデー、あのシーンの撮影には尊い犠牲があったのでした。（PD・磯野）

ボイスアイドルとビリヤードで勝負！

バラエティ感覚あふれるビリヤードゲームの登場だ。このゲームはアイドルをしのぎ、今や大人気の声優さん（ボイスアイドル）とビリヤードで1対1で対戦。見事に勝つことができると憧れの声優さんとデートができるぞ！

ボイスアイドルたちはビリヤードの最中も喜んだり、怒ったりと、プレイ結果に対して様々な反応をしてくれ、ほとんどの映像はオールムービー。画面の中から君だけに語りかけてくるぞ。声優ファンにはたまらないゲームだ。

選べるモードは3種類。デートしたいならデートモードを選択。

ナインボールやエイトボールなどの、おなじみの種目で勝負だ。

ついにデート！

ビリヤードで勝つことが出来れば、憧れのボイスアイドルとデートすることができる。プレイヤーの目線で話しかけてくれるので雰囲気は最高だ。

デートの最中に…

デート中に君に様々な質問をしてくる。彼女達の機嫌を損ねないような応答をすると更に楽しいデートに…。

私たちに勝ったらデートしてあげるわよ♡

ビリヤードで勝負するボイスアイドルたちは全部で8人。8人ともTVアニメ・OVA・ラジオ・洋画などの色々なジャンルで活躍している声優さんたちなので知っている人は多いだろう。ボイスアイドルたちの名前を知らない人でも、何かで声を聴いたことくらいはあるかもしれないね。

篠原 恵美
8月8日生まれ O型 獅子座

深見 梨加
8月8日生まれ B型 獅子座

西村 ちなみ
11月18日生まれ AB型 蠍座

池澤 春菜
12月15日生まれ O型 射手座

西原 久美子
4月27日生まれ AB型 牡牛座

金月 真美
4月2日生まれ O型 牡羊座

宍戸 留美
11月6日生まれ B型 蠍座

高田 由美
9月21日生まれ O型 乙女座

DRIFT KING 首都高バトル'97
土屋圭市&坂東正明

首都高を舞台にした熱きバトル！

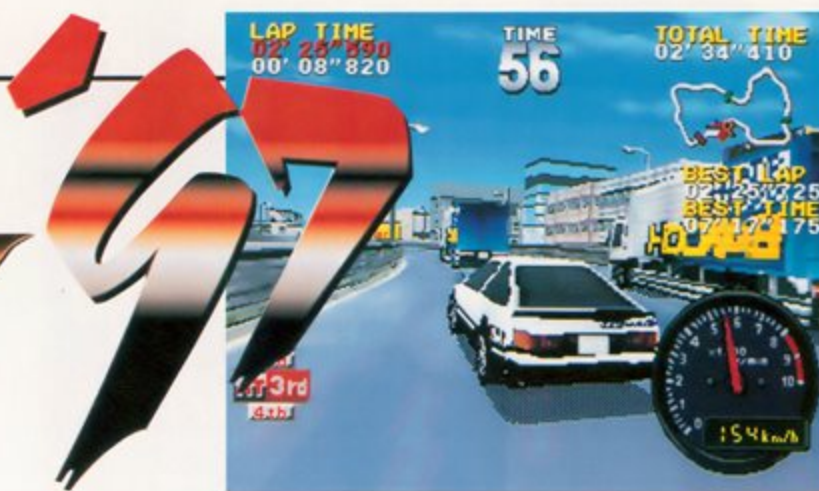
首都高速道路――ビルの谷間を蛇のように這い回るこの道では、腕に覚えのある走り屋達が自慢のマシンを駆り、日夜激しいバトルを展開している。それを自分の手で体験できるのが「首都高バトル'97」だ。

スリリングな首都高の雰囲気を楽しめるグラフィックや、一発でドリフトをキメられるドリフトボタンの搭載など、走りを熱くする要素を満載。エキゾーストノイズを唸らせろ！

ドリキン土屋だ!!

派手なドリフトでファンを魅了するドリキンこと土屋圭市氏がゲーム監修を行っている。

坂東親分だ!!

名チューナー坂東正明氏の意見も存分にいかされ、よりゲームがリアルになっているのだ。

完成度100%

●イマジニア●2月28日発売●5,800円●レースゲーム
●1人プレイのみ●全年齢推奨●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

メーカーから一言

このソフトのウリの1つは、チューンアップパーツの多さ。自分だけのオリジナルカーにパワーアップさせて、ドリフトキング、土屋圭市にチャレンジしてほしい。確実なドリフトをキメることができるかどうかが、勝負の分かれめだ！ （広報チーム 澄岡）

多彩なコースと車種を用意！あのマシンでドリフトをキメろ！

用意されたコースは3種類。各コースごと、それぞれ異なるテクニックを要求されるものとなっている。プレイヤーが操作できるマシンは初期状態で3台。実在の車をモデルに用意されたそれらは、シナリオモードを進めていくことで増やしていくことができるのだ。

3つのコースを爆走せよ！

それほどむずかしくないコース。まずはここで首都高独特の感覚をつかめ。

タイトなコーナーが連続する中級者向けのコース。微妙なアクセルワークが必要。

高速走行が可能だが、コース幅が狭く難易度は高い。正確なライン取りが重要に。

車にはクラス分けがしてあり、1クラス3台、全部で12車種が用意されている。シナリオモードの進行具合によって車種が増加していき、より高性能なマシンを手にすることが可能となる。

この車はいったい!!

首都高を疾走する謎のマシン。ある条件をクリアすると出現するらしいが……。

ライバルに勝ってチューンアップ！めざせ、ドリキンとの一騎打ち!!

ゲームのメインとなるのが、この「シナリオモード」だ。ここではプレイヤーの前に立ちはだかるライバル達とレースを行う。規定の周回数内で、相手より先にゴールすることができれば勝利はキミのものだ。獲得したポイントを使って、マシンをチューンアップしよう。すべてのライバルを打ち倒し、ドリキン土屋に勝負を挑むのだ！

レースに勝つことで坂東親分のアドバイスを聞くこともできるぞ。

勝負に勝って、ポイントをかせげ！

みごとライバルに打ち勝てば、難易度に応じたポイントが得られる。マシンを強化してさらなる高みを目指せ！

熱いライバルと1対1の勝負。コースには他の車も出現するので、より高いテクニックが試される。

親分にたのんで、マシンを性能アップ！

自慢の愛車を改造してくれる親分。スピード重視など、タイプ別でのセッティングを任せることもできる。たのもしいかぎり。

数十種類にもおよぶパーツを用意。すべてを効果的に使わないことには、ドリキンへたどり着くことすらむずかしいのだ。

●ザウルス●3月20日発売予定●5,800円
●対戦格闘
●全年齢推奨

メーカーから一言 発売日の迫った神凰拳ですが、発売日3月20日に変更になってしまいました。間違いなく初回に封入されている申し込みハガキのみで購入できるフィギュアもすばらしいものができました。これは限定品なので、お早めに申し込みください。(PRね)

ゲージをためて天変地異を巻き起こせ!

神凰拳ではある特定のボタンを押すことで画面下の天変地異ゲージをためることができる。ゲージをため、天変地異を発動させて、天変地異アイテムを手に入れると、神ならではの強力な天変地異技を使うことができる。天変地異アイテムは3つまでストックも可能。

4つある天変地異属性、火・風・雷・水のうち、各キャラ2種類ずつ用意されている。ゲージをためるボタンで発動する天変地異が異なるぞ。天変地異発動中は天変地異技が使えるだけでなく、天変地異属性と同じ属性の必殺技もパワーアップする。

福の神ベンテンの場合

ベンテンの天変地異属性は雷と風。属性が風の方の天変地異ゲージをためれば必殺技の流星斬がパワーアップし、雷のゲージなら蒼雷落、蒼雷撃がパワーアップだ。

赤龍双剣(雷)

雷を帯びた両方の剣で相手を刺し、感電させる雷系の天変地異技。リーチが長いのが特徴。

旋風鳳凰翼(風)

目の前に巨大な竜巻を作る風系の天変地異技。相手の跳び込みに先読みで使うとよい。

闘いを熱くさせるシステムはまだまだあるぞ

ダッシュ・バックステップ

ダッシュ中は攻撃も可能。しかも空中でもダッシュ可能なので空中ダッシュ→下降攻撃で奇襲もよい。

ダッシュは相手との間合いを詰めたり、奇襲用として使う。バックステップは緊急回避として使う。

ふっ飛ばし攻撃

相手をふっ飛ばし、上昇途中で壁にぶつかって跳ね返ってきたら追加攻撃を入れることもできる。

地上・空中どちらでも出せ、ヒットさせると通常攻撃より相手を遠くにふっ飛ばせる特殊技。

投げ受け身・受け身不能投げ

相手に投げられてもコマンドを入力すれば空中で体勢を立て直してダメージをなくせる。

コマンド入力で出せる投げ技で、投げられた相手は投げ受け身がとれない特殊な投げ技。

打撃受け身

見づらいと思うが打撃受け身に成功すると、身体の色が変わって体勢が立ち直ったことがわかる。

空中でダメージを受けたときにコマンドを入れると体勢を立て直すことができる。必殺技は不可。

六人の冒険家と旅立とう!!

大航海時代II

完成度 90%

●光栄●3月28日発売予定●6,800円
●シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言 むかし、海の向こうの世界の果ては大きな滝だと思われていました。これを愚かと思うか否か。現代人は何でも知っていると考えがちですが、自分の目で確かめたことって意外とないものです。15世紀の未知なる世界、あなた自身で存分に体験してみてくださいね。

1299年に東方見聞録が成されて後、1400年代に突入すると、国々は争うようにして未知の大海に飛び出していった。そして、今ここに、また新たな六人の冒険家が、先達の為し得なかった冒険へ赴こうとしていた…。

ポルトガル　リスボン

ポルトガルの公爵の長男で、18歳の好青年。父に「プレステ・ジョアン」という未知の土地を探すよう命令された為、親子の古馴染みであるロッコ航海士とともに航海に乗り出した。

ジョアン・フェレロ

酒場の看板娘ルチアと仲がいい。スタート時の財産は、お金が1000と銀の髪飾りで、最初は二つの港を往復する二点間貿易からスタートするが、立場上、貿易も戦闘も探検も選びやすいタイプ。父のレオン公爵は前作の主人公だ。

プレステ・ジョアンの地を求めて

兄と恋人の仇のいる国!

セビリア　イスパニア

元イスパニア軍中尉の女海賊、18歳。彼女の婚約者と兄の乗った艦が、ポルトガル船によって沈められた。仇討ちを誓うが、イスパニア軍が外交悪化を嫌って動かない為、離反して海賊に。

カタリーナ・エランツォ

兄と恋人の仇を討つ!

海賊になり、復讐に燃える彼女。開始資金は1万だが、以後の稼ぎが船団からの掠奪メインになるので難し目かも?

イギリス　ロンドン

戦闘向き。開始直後に「一騎討ち」ができるのがミソ。最初の財産は300なので少々辛いか?

ヨハン・リーベック
オットー・スピノーラ

オットー・スピノーラ

イスパニア艦隊よ待っていろ!

平民出身で王国騎士団所属の、25歳の青年。王命を受けて許可書（海賊の公的な許可）を携え、英国の諸方進出に邪魔なイスパニア船を拿捕すべく出立したのだが…。

母親から頼まれる。

イギリスの敵!

ジェノヴァ　イタリア

あなたの冒険を
援助いたしましょう

33歳、生来の冒険家。父の残した借金に追われていたが、王女の援助のおかげで無事清算できた。彼女の依頼をこなし、また、今後の財産を増やすために、彼は冒険の旅を再開する。

未開の土地へ出かけようぜ

王女は太っ腹。資金として5000をくれる他、冒険者に必須の高価な望遠鏡と六分儀（緯度経度を測る道具）までくれる。冒険系だ。

ピエトロ・コンティー

ストーン・ヘンジ
遺跡

中央に環状列石の並ぶ、先史時代の巨石建造物。
巨大な直立石とその上に水平に並べられた石から成る。
古代の天文台との説が有力である。

オランダ　アムステルダム

ええ、本当です
私の代わりに世界の地形を
調べてきてほしいのです

地理学の講師を勤める23歳の青年。親友のメルカトール(?!)に頼まれて、正確な世界地図を作成するべく旅に出る。まずは、噂に聞く北欧のフィヨルドを見に。

エルネスト・ロペス

開始財産が5000の上、最初から、地図情報を友人に売れるので旅が結構楽だぞ。冒険向き。

この眼で世界を見に行こう。

イスタンブール　オスマン帝国

貧困の中で育った19歳の青年。孤児だが、生き別れの妹がいる。偶然から商船を手に入れ、人々に投資を持ち掛けて資金を集め、億万長者の夢と妹探しの為、貿易を開始した。

貿易しながら妹探し!

アル・ヴェザス

投資金額は4000+α。高額の商品を扱った二点貿易から開始の貿易系で、値切りが上手なのが強味だ。

品目		品目	
鳥肉		穀類	
オリーブ油		ワイン	
木綿		羊毛	
麻布		ガラス玉	
美術品			

そんなことはないだろう
金貨324枚でもかなり儲かる
んじゃないのかい

　※画面は開発中のものです。

ワイアラエの奇蹟
-Extra 36 Holes-

シリーズ最新作は、3倍増の充実したコースに新機能スーパーショットも搭載され、遊びがいは3倍以上！

●ティーアンドイーソフト●2月28日発売予定
●6,800円●ゴルフシミュレーション

今度のゴルフは1本で3コースも遊べる！超ロングショットも可能な必殺のスーパーショットで気分はもう"プロゴルファー猿"！ゴルフに興味のない君も絶対楽しめるぜッ！今年のT＆Eはゴルフ以外のタイトルもバンバン出していくので期待しててくれ！（いっちー）

プレイヤーを待ちうける3コース54ホールの難関

Waialae C.C.

コースに立ち並ぶ椰子の木と火山灰質の赤茶けたバンカーが特徴的な、常夏の島ハワイに実在する名門カントリークラブ。

Eight Lakes G.C.

8つの湖が印象的な美しいコースだが、ひとたびプレイになると、それはボールを飲み込む悪魔に変身するのだ。

Windy G.C.

常に30mもの強風が吹き荒れる、屈指の難コースぞろい。ゴルフが自然との戦いだということを実感させてくれる。

MAXパワーで無敵のスーパーショットだ！

「ワイアラエ」最大の目玉が、ゴルフの常識を超えたロングドライブを実現する「スーパーショット」機能だ。普通、1Wの飛距離は270ヤードぐらいだが、ティーショットの時にスーパーショットが発動すると、なんと400ヤード以上の飛距離を得ることができるのだ。これさえあれば、ロングホールで1オンも不可能ではなくなる！

最大パワーでボールを捉えた瞬間、スーパーショットが発動する！

ボタン連打ゲージが出たら決定ボタンを連打。400ヤード超のロングドライブで、アルバトロスも夢じゃないぞ!!

豊富なゲームモード

一流プロが参加する大きな大会から、一対一の真剣勝負まで、豊富なゲームモードを持つこのシリーズ。今回から「スキンズマッチ」が加わって、全部で7種類のゲームが楽しめるぞ。

オープン 世界中の強豪ゴルファーが集まり、3日間にわたって開かれる本格的な大会。3つのコースに1つずつ用意されている。

トーナメント オープンより小規模な大会で、開催期間も1日間しかないため、比較的手軽にプレイすることができるモード。

ストローク ストロークモードでは、プレイヤーはライバルと一対一で18ホールをラウンドし、トータルの打数で勝敗を競う。

マッチプレイ プレイヤーは一対一でプレイし、ホールごとに勝敗を決める。18ホールプレイして取ったホールが多いほうが勝ち。

スキンズマッチ ルールはマッチプレイだが、ホールごとに賞金が与えられるようになっている、もちろん獲得賞金が多いほうが勝者だ。

トレーニング ホール単位で練習をするためのモード。ホールごとのクセや、攻略ポイントなどをじっくり研究することができる。

観戦モード このモードではCPUがプレイするオープントーナメントを観戦できる。本格的な攻略前の参考にするといいだろう。

攻略に役立つ新機能も満載

ボールカメラ

ボールの視点で映像を見られるボールカメラや、コース内を自由に移動できるカートカムなど、あらゆる視点でゴルフを楽しめる。

コースガイド

ワイアラエG.C.では、実際のコースで撮影された美しいビデオ映像でコースの概要を見せてくれる、コースガイドを利用できるのだ。

プレイヤー記録

プレイヤー個人の成績や最大飛距離、バーディー率など詳細なデータや、ミラクルショットのリプレイを見る機能も搭載されている。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今回は長きにわたった「デイトナUSA」も最終攻略。骨の髄まで楽しんでもらえたかな。

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●発売中●5,800円●レーシングゲーム●2人同時プレイ可能●レーシングコントローラー／マルチコントローラー対応

Desert City（デザート・シティ）

いよいよ最後のコース攻略。このデザート・シティは見た目以上に奥が深いので、ほかのコース以上に気合いを入れて走るべし。中村ゴーストも大いに参考にしよう。

A アウトに膨らまないように！

ここは手前でドリフトさせてアプローチするのだが、出口でアウトに膨らまないようにすることが不可欠。そうしないと直後の左コーナーが辛くなる。ハデに流したいのは山々だが、ドリフトアングルは必要最小限に止めておくべきだろう。難易度はかなり高い。

イン・イン・インで回れればベスト。

B 軽いブレーキングで向きを変えろ！

手前の右コーナーの出来不出来で走り方が大きく変わってくるコーナーだが、基本は手前での軽いブレーキングでマシンの向きを変え、クイックに抜ける走法。決してドリフトではないので念のため。ここでは早目にグリップさせ、早目に加速状態にすることが重要だ。

軽いブレーキングでテールを少しスライド。

C オーバースピードに注意！

またもや高難易度ポイント。ここは右、急な右、そして直角左コーナーと、コーナーが連続しているため、少しのミスが大きなロスをうむセクションだ。最も安全な走り方としては、まず最初の右はほぼ全車3速で進入し、アクセルオフの状態で次の急な右コーナーもアプローチ、ラインを右に寄せて左直角コーナーは2速or3速ドリフト、といったところだろう。エンブレの効きにくいATではまた少々変わってくるが、それは中村ゴーストを参考にしてほしい。

最初の右は手前で3速に落としてアクセルオフで進入。

最後の左直角が難しい。ブレーキによるテールスライドをうまく使って、クイックに抜けよう。

開発者からひとこと

見せ場は何といっても立体交差。一番苦労したところでもあります。あと、忘れがちな気球や列車などのオブジェクトも見せ場の一つなので、ゲームをする際には隅から隅まで画面を見てくれたら光栄です。苦労はしたものの、納得いくコースに仕上がっているので何度も遊んでみてください。

開発者FASTEST LAP（ホーネットAT）

46"26

TIME ATTACK 参考タイム

45"90

D 早目にドリフト体勢に入れ！

ここはとにかく早目のアクションが命。下り勾配、なおかつコーナー自体がタイトなため、コーナーが見え始めてからアクションしても遅いのだ。かなり手前でシフトダウンとブレーキで挙動を変え、アウトに膨らまないように走ろう。

遅いよりは早すぎる程度のほうがマシ、という心構えでアプローチ。

E 全開で駆け抜けろ！

ここはマシンによっては全開、300キロ以上の速度でクリア可能。ただし、ラインはアウト・イン・アウトというセオリーどおりに走らないと、どこかで壁に接触する危険性大なので注意。ポイントは、やっぱり早目の切り込みだ。

ちょっと怖いが、ココは全開でクリア可能なコーナーなのだ。

※タイムアタックコンテスト応募方法：5コース選択自由のフリータイムアタックバトル。自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオ（VHSのみ）とコース、タイムを明記した紙を同封の上、送ってね。その際、封筒の表にもコース、タイムを明記してください。各コースの最終ランキング1位〜3位に豪華賞品を用意しているぞ!! 奮って参加せよ。ルールはカーセレクト自由（ただし馬、デイトナカーは不可）。オートマチック、マニュアルは選択自由。ラップ数は各コースの初期設定された周回数のみで行います。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「デイトナタイムアタックコンテスト」係まで。

Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~翔

●エクシング●発売中●5,800円●格闘アクション●対戦プレイ可能

選手や技の特性を知ろう!!

対CPU、対人どちらの攻略にも役立つデータを紹介。これでキミもK-1チャンプだ!

•キャンセル技について•

方向キーの上を押し、0.75秒以内に攻撃ボタンを押すことで発動するキャンセル技。主な効果は下の一覧に示したとおりだ。このほかにも、同一のパーツ（右手／左手／右足／左足）を連続して使った後の硬直を無効化することや、特定の技に掛けられているウェイトをなくすことができる。これによって、普段はつながらない連続技などがつながるようになり、相手により大きなダメージを与えることが可能となるのだ。

スタミナを大量に消費するので、使いどころがポイント。チャンスは確実に生かそう。

主な効果

①技の戻りが少し早くなる（スタミナ50ポイント消費）
②技の出が早くなる（スタミナ50ポイント消費）
③攻撃が命中しても相手との距離が離れない
④技が連続してつながる

•スタミナ切れのペナルティー•

スタミナを使い切り、メーターが赤くなっている時は、回復するまで以下のペナルティーを受ける。

①攻撃ヒット時ダメージ25%ダウン。
②攻撃くらい時ダメージ25%アップ。
③キャンセル技を使えなくなる。
④攻撃命中時の技の戻りが遅くなる。
⑤相手ガード後の硬直時間が半分。
⑥一定ダメージ以上をくらうと、25%の確立で大ダメージモーション。
⑦出がかりが無敵な技（ダッキング攻撃など）の無敵時間がなくなる。
⑧ガードされた時の硬直が長い。
⑨スウェイ後のインターバルが長い。

•ライフとスタミナの回復•

各選手には初期値として、ライフ1000ポイント、スタミナ500ポイントが与えられる。各数値は左の表のほか、ラウンド終了時にも回復する。ただし、ラウンドを追うごとに回復するポイントは低くなっていく。

ライフとスタミナは時間とともに回復していく。攻めと守りのタイミングを考えよう。

各数値回復ポイント

立ち止まり時
ライフ上限：2ポイント/秒
スタミナ：120ポイント/秒
ライフ：最大60ポイント/秒（スタミナに比例）

移動時
ライフ上限：2ポイント/秒
スタミナ：120ポイント/秒
ライフ：最大45ポイント/秒（スタミナに比例）

攻撃時
ライフ上限：1ポイント/秒
スタミナ：30ポイント/秒
ライフ：最大16ポイント/秒（スタミナに比例）

•スウェイの特性•

スタミナを40ポイント消費することで、相手の横に回れるスウェイ。

これは、写真のように相手の上段攻撃（ジャブ、ストレートなど）の技に対して、出がかりが無敵となっている。また、一部の技に設けられている硬直時間を無視して出すことも可能だ。さらに、自分がスウェイした時に相手が攻撃をしていた場合、移動距離が50%増加し、より有利なポジションを確保することができる。

発売記念 K-1グッズ大放出プレゼント!

ハガキに応募券を貼って、住所、氏名、年齢、電話番号、希望するプレゼントの番号を記入。下のあて先まで送ろう。締め切りは3月7日の消印まで有効。さらに今、「ファイティングイリュージョン」に封入されているアンケートハガキを出すと、抽選で20名様に「ファイティングイリュージョン特製ジッポ」をプレゼントするぞ。

あて先

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン
「K-1プレゼント」係まで

①特製ジッポ　3名
アンディ・フグ選手のシルエットがデザインされた渋い逸品。

②アンディ・フグ　サイン色紙　5名
'96年K-1チャンプ、アンディ・フグ選手の直筆サイン色紙を5名の方に。格闘技ファン垂涎のこの品物。まさにかかと落とし級の貴重品だ!

③ゲームソフト　5名
リアルな闘いが楽しめるサターン用ファイティングイリュージョン翔を。

④店頭用プロモーションビデオ　5名
普通では絶対に手に入れることができない貴重な店頭用プロモビデオだ。

K-1プレゼント応募券

第弐回

インターネットやらなきゃハドソン（仏）

2週に1度の爆弾タイム!!

http://www.hudson.co.jp/

担当編集のつぶやき

良い子のみんなは会議室のことを本気にしちゃダメだぞ。本気にしてハドソンに電話をかけると、このページがなくなっちゃうゾ。

せっかくサターンでインターネットを楽しめるんだから、ハドソンのホームページも見ておかなきゃね。

「第四の黙示録」がっ!!

イラストや開発者のウラ話など、内容テンコ盛り。広井氏、森本氏、桜井さんの.WAVファイルに天外ファン狂喜ス。

桃太郎もっ!!

CMでおなじみの井元由香ちゃんが登場。カワイイ♥と油断した刹那、キングボンビー来襲。ハドソン恐るべし!!

HUDSON HOME PAGEのメニュー（リンク）

1. 「天外魔境　第四の黙示録」情報
2. 「銀河お嬢様伝説ユナ」情報
3. 「天才卓球少女　愛ちゃん」情報
4. 「高橋千代美ちゃん」ファンページ
5. 「桃太郎」コーナー
6. 「Act Against AIDS」ホームページ

ハニーちゃんまでっ!!

ハニー役で活躍中の高橋千代美ちゃんにも会えるぞ。メール送るべし。

名人といっしょ!!

ゲーム業界を目指す良い子のみんな、こんにちは。今週は、あの高橋名人（前回参照）が、自らハドソン社内を案内してくれるのだ。どんな社風なのか、楽しみだね。

その頃▶会議室内では

ミニ四レース大開催中。自由な社風だね。

ミニ四たのしいっス

おや、名人はとても怒ってるみたいだゾ。教育熱心な社風だね。

ハドソン語録

ハドチケ【HUD-TICKET】
ハドソンのある東京・市谷周辺の飲食店で通用するハドソン発行の食事券。「～3枚でどう？」

PRESENT

色即是空

うつむけばボンバーマン……

祖国独立のために爆死した、ある戦士をモデルにしたといわれるボンバーマン（かなり嘘）。このページで紹介された方には、大ハドソン様からこの「ねっぱれボンバー」がプレゼントされる。みんな覚悟しておくように。

そのたくましい腕で、ナンにでもくっつくのだ。

市谷お嬢様伝説
ICHIGAYA★FRAULEIN

今週のおぜう様

大石麻子 嬢

部署●経理です。
趣味●ＴＶ鑑賞。ココリコ田中の動向が気になっています。

「春一番の猪木のモノマネがもう一度見たい」と、かなりマニアックなコメントをくれた麻子嬢。マウス片手の不自然なポーズもグー。

好きな男性のタイプは？「オールマイティーです」じゃ、僕でもいいッスか？「……」

さっそくハガキを送ってくれたみんな、どうもありがとう。今後ページで紹介していくので期待してね。このページでは①タイトル（例：読まなきゃハドソン）②イラスト③人生相談（名人、お嬢様、ボンバーマンが解答）④ツッコミなどを大募集。宛先は編集部「ハドソン」係まで。「ねっぱれボンバー」だぜ。

HELLO!! CAPCOM Vol.24

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

出版社対抗 ストリートファイターEX大会 結果報告!

1月15日に東京・秋葉原のトライビルで、アリカ主催でゲーセンで大人気稼働中のストリートファイターEXのメディア対抗戦が行われた。試合はトーナメントで、先鋒と大将の2人組、勝ち抜き方式で行われたが、どのメディアも賞金10万円と副賞を目指して頑張ったぞ。サタマガチームも出場して、難なく1回戦を突破したが、健闘空しく2回戦で敗退。サタマガのほかにも、ソフトバンクの姉妹誌2チームも出場した。結果はというと、「The Playstation」は1回戦敗退、「セガマガジン」は1回戦は突破したものの2回戦でアリカチームに惜敗。ちなみに、優勝は電波新聞社さん。

シリーズ初の3Dバトル!!

ギャルゲニアン ライター
健崩

すいません、2回戦で負けました。初プレイしたのが大会の3日前だし、3回しかプレイしなかったからしょうがないかな。でもくやしいから大会が終了した後から優勝した電波新聞社さんのうまさにひかれてプレイしてます。次にゲーム大会があったら頑張ろう。

ギャルゲニアン エディター
うまのすけ

負けちゃいましたね。2回戦負けですか。もう少し頑張れるかと思ったんですけど…。前の日に練習しているようじゃダメということですかね。ちょっと悔しかったんで暇を見つけては練習してはいるんですが。まあ何処かで見かけたら対戦してやってください。

ダークストーカーがOVAに登場!! OVAヴァンパイアハンター 制作快調!!

2D格闘の傑作「ヴァンパイアハンター」がついにゲームの世界を飛び出した。玉ねぎ頭とピチピチの服が印象的なデミトリ様を中心に、魔界の新たな覇権争いを描いていく。担当は大人気TVアニメ「ガンダムW」の池田成（監督・脚本）&村瀬修功（キャラデザ・作画監督）。クオリティの高い作品になること間違いなしだ。モリガンとフェリシアのちょっとHなシーンに期待せよ。

全4巻リリース予定

Vol.1	97年3月21日
Vol.2	6月（予定）
Vol.3	9月（予定）
Vol.4	12月（予定）

D&Dサターン移植計画

97年のサターン移植最有力候補（ハロカブ担当予想）D&D®。つい半年前まで、ハロカプで1,2を争う投稿数だったのに、最近はどうもバイオにされぎみ。ひとつここらで気合いを入れてみようじゃないの。

東京都／「おしゃれ帝国」

引き締まった表情が闘いを予感させる。暗闇のシーフって雰囲気あるよね。

東京都／つよいロボ

相変わらずのインパクトだね。カプコンに移植を決断させるポーズかな?

今週の超幸せな人達

千葉県／くみP

見てるだけで心がなごんじゃう一枚。くみPさんは動きのある絵が本当に上手いですよね。尊敬!!

虹色町内会企画 St.バレンタインスペシャル +7days

全国の男ども、チョコレートはゲットできたか? ということで、最近、徐々に人気を上げている「虹色」のコーナー。バレンタインシーズンだし（過ぎちゃったけどね）虹色ガールズ達で誌面を潤したいところですな。

高知県／片岡 正人

こういうクイズゲームこそサターンに欲しいよね。アタシのお願いを叶えて。

千葉県／R―☆大阪ヒキたぁ

実はこの絵、巨大なボードに描かれているんです。彼女達のチョコは誰の手に?

大阪府／鰤のるん

福本さんの行方や如何に。カラー化の波にのせて、虹色の移植も実現させたい!

近日 バイオハザード特集 決行!!

衝撃の移植決定から、数週間。バイオのハガキが続々と集まってきたので、バイオ特集を企画しまーす。まだハガキは間に合うので、どしどし送ってね。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン 編集部内
ハロカプ各コーナー 係 まで

今月のプレゼント

さて、今月は懐かしのアニメストⅡVのキャップを、くみPさん、R―☆大阪ヒキたぁさんに。次号は……ちょっといいぞ。

カプコン ホームページ▶ http://www.capcom.co.jp/

Try!! CAPCOM ARCADE

やっぱり大阪は寒かった……そしてマイスタンプは楽しかった……

またまた来ました大阪本社。AOUショーを前に開発ビル全体が落ち着かない様子。ショーはスゴイことになりそうですよ、みなさん。

AM広告宣伝担当
青木"ミッチー"美智代＆尾島"オジー"博徳

編集部:今回のオススメはなんでしょう?
「ビデオゲームもいいですけど、たまには流行モンはどうでしょう? ということで、似顔絵スタンプ作成機マイスタンプです」
編:いいですね。ではその特徴などをサクっと説明していただけますか?
「はい。原理はプリクラなどと同じで、自分の顔をスレームに入れてスタンプにできるわけです。似顔絵以外にも春麗などオリジナルのイラストもたくさん入っていますよ。そのどちらにも自分で文字が入れられます。インクカラーは5色。小さく可愛いキーホルダータイプで、バックにつけてもGOODです」
編:はい。まるで説明書を読んでいるような流暢な説明ありがとうございました(笑)。こういうのやりたかったんですけど街中じゃできないんですよね。女子高生に混ざってやるのはどうも……。
「そうですか、ではここでどうぞ」
というわけで、まだ開発途中にもかかわらずスタンプを作らせてもらったぞ! 同行したライター鈴木嬢&担当編集(女)のカップルスタンプをター子&ミッチースタンプと一緒にこっそりプレゼント。当たった人は門外不出にせよ!

Get! お宝

せっかくの大阪取材。手ぶらでは帰れん! ということで土産を入手(拾得)してきたぞ!

開発室で拾ったストIIカード&ター子&ミッチー似顔絵スタンプ&謎のスタンプを 1名様に

My Stamp マイスタンプ

キミは行ったか? AOUショー

やっぱりスゴイぞ! ストリートファイターIII

ヴァンパイア セイヴァー ついにベールを脱いだ!

でも、これを忘れちゃいけないぜ!

BATTLE CIRCUIT バトルサーキット

気が早いけど、サターン移植希望ハガキ大募集! プレイしたら感想もよろしく。

バトルサーキット 推薦の言葉

「バトルサーキット」はバリバリのアクションゲーム! ド派手な演出と個性的なキャラが総出演で、とっても楽しいゲームです。1人でやってももちろん面白いですが、4人同時プレイだと超燃えます! ぜひみんなでワイワイプレイしてください。(尾島)

この「バトルサーキット」は、カプコンお得意の横スクロールアクションゲームだ。5体のサイボーグが近未来サイバー都市を暴れまわるぞ! 最大4人同時プレイ可能で、RPGライクにお金を貯めては強力な必殺技を買うこともできるのだ。「天地を喰らう」「ファイナルファイト」「D&D」などのファンは、特に絶対注目だ!

次回はAOUショー報告&ストIIIプロデューサー貞本氏インタビュー

Just Meet élf

エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

♡Tamaのつぶやき♡

サタマガ読者の皆さんにいち早くお知らせ〃「同級生」シリーズのトレーディングカードが発売決定!! Tamaも集めちゃおう。さらに時期はまだ未定だけど、「下級生」のトレーディングカードも発売する予定だからお楽しみにね。そうそう、サタマガが週刊化されて、「Just Meet エルフ」が終わってしまうのでは？という問い合わせが編集部にあったようだけど心配御無用。隔週で実施していきま〜す。「下級生」の発売に向けて「門井亜矢先生24時間密着取材」も企画している？ので、これからもお見逃しなく〃 絶対だよっ。

エルフ伝言板

開発が着々と進んでいる「下級生」。とにかくにもギンギンに燃えているスタッフ。テスト中のテレビモニターには、フル画面のイベント画面が映っている。色鮮やかに美しく、吸い込まれてしまいそうな女の子たちの瞳に見惚れていると、髭がボウボウになったスタッフが「少し眠らせてくれ〜」と床に砕けた。なぜこんな姿に……。「もちろん下級生を皆さんに一刻でも早くお届けしたいからなのです」と優しく答えてくれた。何といっても「努力」と書かれたメモが、デスクの前に貼られていたのは、涙もんだったなぁ〜。私は誰かって？ エルフ侵入者です。

同級生・同級生2トレーディングカードがバンプレストから発売!!

特報〃 ついに同級生シリーズのトレカが発売される。全92種類で1パック12枚入り。1パックの価格は400円だ。92種類の詳細はSPECIAL CARD・2枚、PUZZLE CARD・9枚、GRAPHIC CARD・18枚、PROFILE CARD・29枚、ADULT CARD・12枚、SELECT CARD・6枚、ENDING CARD・13枚、LIST CARD・3枚となっている。トレカ収集がにわかにブームになってきた今、同級生シリーズの出現でさらに拍車がかかる予感が……。ファンなら、意地でも全種類集めてファイリングしよう。

加藤みのり

☆カードは全部で92種類☆

18歳未満はお断りよ〜ん

「メタル・アイ」の時代よりも過去の物語。さらに進化したシステムで贈るRPG作品だ。

●メタル・アイ2●

高度な科学技術と文明を持つ浮遊都市ゼロンが舞台。主人公ウィルグ（前作の主人公の父親）はハーネステクノロジーでアンドロイドの開発を行っていたが、極秘書類に記された恐ろしい事実を知り、政府の秘密部隊に追われる。そして荒野の真っ只中に置き去りにされた彼は……。

エルフからのプレゼント

今回は「メタルアイ2」のテレカを3名にプレゼント〃 サターン版「下級生」の動向も活発になり（本誌記事は読んだかな？）、門井先生もバリバリ仕事されているとのことなので、完成を超期待して待とう。もちろんこのコーナーを読んでいるキミは、「下級生」を必ず買って売り上げ1位にするべく貢献してね。ハガキのあて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「ジャストミートエルフ3／7日号」係まで。締め切りは3月6日の消印まで有効。必ずこのコーナーの意見、感想を書いて送ってね。

Welcome to 門井亜矢World

再び降臨してまいりました、門井先生の４コママンガ／　超ハードスケジュールの中で描いていても、かわいさ&面白さは保証するよ、セニョール!!

門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!!（かもしれない……）

たぶん今年も絶好調！だといいな…

毎年　必ず
お正月におみくじをひいて
一年間持っているのだが、

○願事　邪魔をされてうまく行きません。
○旅行　盗難に用心しなさい
○学問　困難で
○失物　出る
むずかしいでし
○縁談　なにか
だまされて苦しみますが末はまとまるで
ません
事です

今年は・・・・

ひょーーッ

最悪

らぶらぶ愛ちゃん！

下級生で大忙しの門井亜矢先生に励ましのハガキを出そう

あて先は〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部「門井亜矢先生」あてまで。届いたハガキは編集部が責任を持って渡すので、みんなポストにGO!!

Welcome to 門井亜矢World
第4回／おわり

次回、麻紀さんがチンピラと大バトル／
出るか、奥義・九龍手獄殺!?

25時発!スーパーエキセントリック大鳥居任三郎!!

流通施策からゲーム業界を斬る!

Vol.2 続"嵐"を呼ぶ男 大鳥居(前、影の編集長)セガ主役宣言!

武田 亨 Toru takeda

1960年生まれ。現在、ビジネス誌を中心にジャーナリストとして活動中。主に再販適用除外が認められている著作物の取り扱い問題などを手がけている。
また、任天堂研究家として任天堂株式会社の模索の時代にスポットを当てたビジネス書を執筆中。代表作「売られた喧嘩、買ってます」(KKベストセラーズ刊)

ひと言、ひと言噛みしめるように、実感を込めて語る表情に、コンシューマ流通政策に賭ける情熱を感じることができる。大鳥居任三郎38歳。地味ではあるが羽田公正取引委員会・委員【注1】として"進軍ラッパ"と形容されるその熱血漢ぶりは、セガ・エンタープライゼスの二番手意識を着実に変えつつある。歯に衣きせぬ発言と、サタマガ前、影の編集長時代の経験をフルに生かした政治戦略。知る人ぞ知る裏方のプロがついに動き始めた。ノンフィクション作家・武田トオル氏が、セガを知り尽くした男の本音に迫る!

97年は、家庭用ゲーム機市場にとって、これまでにない厳しい変化が襲いかかる年になるのは間違いない。

キーマンである盟主・任天堂は、すでに"流通大粛清の時代"を見据えてソフトの質的転換、流通政策の見直しを掲げ、業界内に実力主義、成果主義を加速させている。また、SCEもビッグタイトル獲得に狙いを定め、水面下で任天堂陣営の有力ソフトメーカーの切り崩しを画策し、スクウェアの「ファイナルファンタジーVII」に引き続き、エニックスの「ドラゴンクエストVII」の獲得にも成功している。SCEの窮余の一策に躍らされることなく、ひたすら我道を貫き通す任天堂と、一連のくら替え騒動をうまく利用し、週刊誌ネタがほしいマスコミを効果的に味方につけながら、勢力を拡大しているSCEに対して、セガはどう動くのか。

SCEとはほんの少しの差が大きな距離となっている!

大鳥居　いやあ武田さん、第1回目拝見させていただきましたよ。

武田　私が突っ込まないと誰も突っ込んでくれないからね。今日は鋭くいきますよ。鋭く。だいたい、なんでセガの流通施策に言及するようになったんですか(笑い)。

大鳥居　ハッハ。理由は、ほんとうにセガが好きだからです。今まで外からセガを見ていて、なぜ、ゲームビジネスのフィールドからSCEに勝ったことを自信を持ってアピールしていかないのか、と不思議に思っていました。そのうち弁舌のほうが先走っちゃって。

武田　だけど、日経新聞なんか読んでいると、セガは二強一弱の一弱なんて書かれている。つまり、君の乗っている船がボロで沈みそうにいわれている。現状ではSCEに勝っているなんて、シャレみたいなもんでしょう。コマがそろってないんだから。

大鳥居　おそらく、そういう記事を書いている記者の方は、業界の直面している事情をまったく知らないんでしょう。セガとSCEとは、ほんの少しの差が大きな距離になっているだけです。これが現実であり、すべてですね。マスコミが大騒ぎしているエニックスさんの「ドラゴンクエストVII」の件にしても、業界関係者の大半はかなり冷めた見方をしています。ガセネタかどうかはまだわかりませんが、昨年の3月に、プレイステーションの上位機種である基板が完成したという話がマスコミから流れていますからね。「ドラゴンクエストVII」を上位機種に当て込んできたら、今のプレイステーションはどうなるの? という話ですよ。

武田　しかし、セガはお人好しというか、二番手慣れしてしまっていたというか、自覚が足りな過ぎる。外から見ていても、君の持論である、セガは流通における競争政策の観点からSCEに勝った、という事実に対する意識が欠如しているように見える。しつこいようだけど、もっと羽田公正取引委員会の方で営業体を鍛えたらどうですか(笑い)。

大鳥居　まあ、そういわずに見ていてください。確かに営業体に関しては、いろいろ言われるように力不足な面もありました。しかし、今はウチとセガでガンガンやりあって、SCEとの"ほんの少しの差"を縮めていけるようになりました。つまり、本当に戦える土台はきっちりできているんです。

一部の者しか、天下を取ろうという"ギラギラした高揚"がなかった!

武田　'95年11月6日の高輪プリンスホテルの発表会、覚えている? ソニーとの決着を年末につけ、任天堂とは来年、1対1の対決をしたい。ソニーさん、これがわれわれセガの戦略プランです。対応できるならどうぞやってください!ってノリのやつ。当時、あるノンフィクション作家から、"これぞハッタリの真骨頂"なんて書かれていたみたいだけど、案外、いまもセガの考えている理想と現実のギャップは大きいんじゃないの?

大鳥居　あの時はね、一部の者しか、天下を取ろうという"ギラギラした高揚"がなかったんです。衝撃の発言の主は、マスコミから"競争政策の申し子"といわれている国内コンシューマ事業本部の毛塚取締役なんですが、彼の決断力と勢いは、摩訶不思議な領域があります。ふつう、線香花火で終わるような発言でも、結果的に、意外な問題点を見え隠れさせてくれますからね。計算外というべきか、計算通りというべきか(笑い)、あの時の決着発言以降、音楽CDに係る再販制度【注2】の廃止問題というゲームユーザーにとっても気になる問題がクローズアップされてきています。セガをこき下ろすわけじゃないけど、あえていわせてもらうと、営業の連中が、セガが選択した競争戦略の第1ゴールである"音楽CDに係る再販問題"というものを深く考えていなかったということですね。

武田　まあ、音楽用CDに係る再販問題を口にすることは、君らの業界だけではなく、新聞業界や出版業界でもタブーになっていることだからね(笑い)。

大鳥居　ハハハッ。そんなのは古い話ですよ。もちろん、SCEと喧嘩するために音楽用CDに係る再販問題を口にするのは、いいわけありませんけど、SCEとの勝負に決着をつけ、多くの販売店の方々に来るべき"流通大粛清の時代"に備えてもらうためには、シロクロつけないといけない問題なんです。この問題をハッキリさせることは、セガがゲームビジネスというフィールドの中で文化の発展に貢献してきたという証になり、SCEとの"ほんの少しの差"を縮めることにもなりますからね。

武田　ある意味で、それは道理にかなっている考え方だと思うが、現実的な手応えは?

大鳥居　テレビゲーム、音楽CD、ビデオ、レザーディスク、パソコン用CD-ROM、DVD等が、新しい枠組みを形成していくのがハッキリと見えています。きっかけはワープの飯野氏が手がけたサターン版「Dの食卓」の発売でした。

スーパーエキセントリック大鳥居任三郎 用語解説

【注1】　ドキュメントの進行上、羽田公正取引委員会は、セガ・エンタープライゼス国内コンシューマ事業本部の外局として位置づけていますが、政治的な影響を受けることなく、独立して「消費者=ユーザー」に喜ばれるセガの流通政策を追求していきます。消費者との合議制の期間であるところにその特色があります。

【注2】　レコード業界からの主張から定義すると、音楽用CD等は、趣味・嗜好性の高い文化的必需品であって、新聞や書籍・雑誌と同様に分化の発展の担い手であり、消費者が分化を享受する機会の均等化をはかる観点から、全国同一価格、同時発売による普及が必要であるビジネス。つまり、地域による価格差が生じ、文化享受の公平さが損なわれるのを避けるため、例外的に独占禁止法の適用から除外され、定価販売が許容されてきたビジネスです(96年11月1日付け、11月9日付けの読売新聞に掲載された関連記事から判断するかぎり、音楽CDが定価販売が許容される制度から外れることは決定的になっているようです)。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「バーチャロンX OVER」大好評。さて今回は？

SEGA AM R&D DEPT. #3

相変わらず熱の冷めやらぬ「ラスブロ」人気。毎日送られてくるイラストや応援のハガキを、開発チームは楽しみに待っているぞ。

AM3研 べ～あ～の『ラスブロ』イラストコーナーVol.16

イラスト大募集！

フリーネタで勝負!!

べ～あ～のお気に入り

P.N.黄ぺぺろーに

トミーの鼻に絆創膏って似合うと思うんですけど、どうですか？　トミーと背後のオーキッズポスターの組み合わせがいい感じです。

P.N.菊花

レッドアイの素顔って人によってイメージが色々あるようで興味深いです。でもどのイラストでも、洋子と仲がいいことは共通かな。

P.N.かわどーQ

ふむ、確かに言われてみればイメージが重なる所もあるかもね。個人的にはトミーのモーションて格好良いから好きなんだけどな。

P.N.うりぼう

うん、洋子って女の子からチョコ貰っていそうだよね。ファンクラブとかありそうだし。しかし涙まで流さなくてもいいと思うな。

P.N.ふじさき

パソコンで加工したイラストも最近多く届きますよ。描いてる途中でファイルが消えてしまったんですね。よくあることです（笑）。

皆さんからの「ラスブロ」に関するイラストを大募集中！愛のこもったAM３研宛ての応援の手紙などもどんどん募集しているぞ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「AM３研Rush!! ラスブロイラストコーナー」係まで送ってね。

第14回 AM3研プレス担当 のりまきトゥデイ！ 俺と水口

私とともに仕事をしているパブ２号カトー少佐こと「しゅんすけ」君がアメリカ出張からまだ戻ってこない（今回このコーナーは後の担当予定であった）ので、急遽「のりまきトゥディ」登場とあいなった。で、ちょっと私的なことを書こうと思う。題して…『俺と水口』。

「水口」とはセガラリーやツーリングカーで有名な水口氏のことである。彼とは現在もビジネス以外でもお友達であるのだが、実は私が３研に入部するきっかけを作った男でもある。彼との出会いは２年前にさかのぼる。私はその当時プロモーション部に在籍しておりアーケード担当者ということからセガラリーのプロモーションをすることになった。そこでプロデューサーである彼とファーストコンタクト。第一印象は「熱い漢(おとこ)」。必ず相手の目を見て話す。熱い瞳だ。なにか得体の知れないカリスマ的な魅力を感じたことを記憶している。それから数カ月が経過。我々はセガラリーを通しさまざまなイベント、ヨーロッパへの出版社タイアップ取材旅行と、ともに行動する機会が増え２人の絆は堅く結ばれていった。そして無事セガラリーのプロモーションが終了。南青山のとあるバーで成功の記念にグラスをかたむけていたときである。いつものように私の目を見つめながら彼の愛くるしいマウスからその言葉が静かにささやかれた。

「僕のところ（AM３研）にこないか」。私は少し戸惑いながらもそのプロポーズに応えるため、小さくうなずいた…。

そんなことがあり現在の私が居たりする。今は彼とは部署が異なってしまったが、また一緒に仕事ができればと考えたりするこの頃である。

イベントでの水口氏。私が所有する愛蔵写真の一枚だ。

水口氏の作品「メガロポリス」。かなり前の作品だが、その映像美は今でも新鮮だ。

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

Vol.2 クロスオーバー

THIS WEEK is Written by 3のメンバー

FBIから、「公共の敵ナンバー1」と烙印（らくいん）されたAM3研、謎の開発者集団『3』！　どんな思想を持ち、どんな行動をとるのか？　SEGA FAX CLUBで悪名高き集団が新メンバーを加え参上！

Volume1 アーケードファシストどものウソを暴け！

誇り高きヘタゲーマー諸君！　今月も我が党の街頭での闘争の様子を伝える。我々はヘタゲーマーから100円玉を搾取するアーケード帝国主義者＝ピッグどもに対し合法的にインタビューした。しかし、これまでにピッグどもはマス・メディアという洗脳装置を巧みに利用し、善良な一般市民を操ってきた経歴がある。…(中略)…ヘタゲーマーは美しい！…(中略)…そこで我々はマイコン式ウソ発見器を利用し、卑劣なロバ(※訳注…間抜け）どもの仮面をはぎ、いかに彼らがメディアに対してウソを述べているかを公表したい。

以下は脂ぎったピッグどもの代表として選んだ、ある2人へのインタビューと、マイコン式ウソ発見器の結果である。

FILE NO.1

水口久雄

AM3研部長

バーチャロン（VO）開発時、「アーケードでロボットモノはヒットしない」とほとんどの上層部に反対されたが、「売れなかった時は会社を辞めます」と言い切り、開発を続行させた武勇伝を持つ。

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
質問	AM2研の鈴木裕部長とは仲良くやっている。	分室の水口さんは気の合う仲間だ。	AM1研の中川部長にフォーリンラブ！	成人式の日、得体の知れない女性と渋谷を歩いていた。	VOの為に首をかける、とたとえ話で言ったのにみんなマジにとらえて焦った。	VOの為に首をかける、と言った次の日、スクウェアの名刺を探した。	「VOを創った男たち」を連載しようと思ったが、ワタリが邪魔なのでやめた。
返答	はい。	はい。	なんだそりゃ。	い〜え！	いいえ。	い〜え。	いいえ。
反応度	★★★★★	★★★★★	反応せず。	★★★★★	反応せず。	★★★	反応せず。
被験者のコメント	おいおい！　なんで？	勘弁してくださいよ〜。	なんでそんな話が出るんだよ！	知らないって！	ノーコメント	壊れてるよ！	まだ読んでないんだよ！
メンバーのコメント	よく部長室で一緒に話してるのは仲のいいフリだったのか？	みんな嫌いなのか？　フフフ。哀れなヤツだ。	ホモではないらしい。	すごい反応だ！あっと言う間にMAXまではね上がったな。	うまく切り抜けたな。次はどうかな？	なんだかんだでちょっと不安だったな？	悔しいから読んでないのだろう。

	Q8	Q9	Q10
質問	プレステが好きだ。	N64はもっと好きだ。	サターンはつまんない。
返答	う〜ん。	う〜む。	いいえ！
反応度	★★★★	反応せず	★★
被験者のコメント	これやばいよ〜。	ノーコメント	もう止めてくれ！
メンバーのコメント	ネタはばれてるぜ！	そろそろ慣れてきたのか？	見よ！　反応しているぞ！

嘘嘘嘘嘘

我々が使用したウソ発見器。動揺すると、音とシグナルで反応する。
反応に５段階あり。

振る舞いは紳士的だが……。

自分の反応に驚く小口部長。

水口部長の真実

1. 女性以外はみんな嫌い
2. ホモではない。
3. 実はバーチャロンはどうでもいい
4. セガのくせにプレステ好き

セガをよく知らない人達への豆知識

鈴木裕氏

バーチャファイターシリーズを手がけたすごい人。某少年誌に掲載された実録漫画「バーチャファイターを創った男たち」前編では主人公。

水口氏

セガのラリーとツーリングカーを手がけたすごい人。携帯電話が似合うナイスガイ。

中川氏

1研ダイナマイトシリーズで波に乗っているすごい人。3研は1研から派生して生まれた。よって、3研にとって1研は兄貴である。

カトキハジメ氏

男のロボット魂をつかむ絵が描けるすごい人。本業はアニメのメカデザイナーなので、セガから発注を受けてバーチャロンのプロジェクトに参加している。

100円玉を捨てよ！ ヘタゲーマーは美しい！ すべての人民にゲームを！

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

（一九九七年一月、全米遊技施設開発者協会の発行した資料「「3」――ゲーム業界における破壊分子」より）

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織であり、「GAME TO THE PEOPLE（＝すべての人民にゲームを）」を標語にしている。3の名前の由来は、最初に集まったメンバーが3人だった、3つの政策から、ゲームのPKGの3ボタンから、などの説があるが、詳細は不明である。

（一九九六年十一月十五日　オハイオ州グリーンマインドにて議長オガの演説より）

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマー戦争終結

「…我々は常にゲームが下手というだけで、アーケードゲームから疎外され、偏見の目で見られてきた。これはゲームメーカーであるセガが敵意・抑圧者のまなざしを持って我々を見ているからである…この論理でコンシューマ半島へ進出したセガに対して我々は黙っているわけにいかない／　自衛せよ／　闘おう／　…ヘタゲーマーは美しい／　すべての人民にゲームを／」

「3」の主要メンバー

（経歴はモンタナ州チェリーレッド刑務所97年度報告書より再編集した）

議長：Oga

3研給湯室でヤカンを焦がした容疑で94年逮捕。97年出獄。アサハカな理論派。最近の口癖は「百も承知だ」。

司法相：Maeya

禁止されているナゴヤ・スラングを公共の面前で発言し、94年逮捕。97年出獄。怒りっぽい。口癖は「死ね」。

防衛相：Miyamu

アメフト選手だったが、足を怪我。95年よりAFLリーグ欠場。酒乱による公共物破損による保護歴あり。怪力。

下っ端：Takaha

元漫画家の2人組の片割れ。猥褻な映像を作成した罪で96年逮捕。97年出獄。女性にめっぽう弱い。

下っ端：Shinta

Takahaの相棒。得意のマイコンで猥褻な映像作成を手伝う。96年逮捕。97年出獄。ちまちましてる。

FILE NO.2

亙 重郎

バーチャロンディレクター

東大理学部卒業後、ギャンブル行脚で日本中を回った後、アラスカ放浪の旅に出る。その後セガに入社。バーチャロンを大ヒットさせ、現在続編制作中。

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
質問	実はホモだ。	初めてインタビューを受けるとき、いい匂いの整髪料を使った。	もうロボットは飽きた。	実は俺も分室が作りたい。	アラスカ時代の話はフカシだ。	実は東大は落ちた。	経歴は全部ウソだ。
返答	いいえ。	いいえ／	いいえ。	いいえ。	(微かな笑い)いいえ。	(笑)いいえ／	いいえ／
反応度	★★	★★★★	反応せず。	★★★	★★★	★★★	★★★★★
被験者のコメント	えーっ／	なんで匂いが関係あるんだ～。	ノーコメント	ノーコメント	フカシって死語だろ。	これ、考えると反応するぞ。	さっきと一緒の内容じゃん／
メンバーのコメント	ロボットは男臭いと思ったがやはり…。	匂いでメディアを操作しようとしたな／	う～む……。	分室設立の前に裏で何か企んでいるな／	笑ってごまかしてもダメだ／喫茶アラスカでバイトか？	学歴すら偽造か？	まったく信用できない男。

	Q8	Q9	Q10
質問	実は、カトキハジメ氏のデザインは俺のイメージと違う。	カトキハジメ氏は高い。	実は、本名は亙(わたり)ではなく、瓦(かわら)だ。
返答	いいえ／	いいえ。	いいえ。
反応度	★★★★★	反応せず。	★★★★★
被験者のコメント	(爆笑)	ノーコメント	(爆笑)なんだそれ。
メンバーのコメント	と、なるとロボコンなのだろう。	金勘定になると冷静だ。	なぜ偽名を使う／

尋問を恐れる亙氏。いつもの勢いはどこへやら。

ひとりぼっちの亙氏。

亙氏の真実

1. 本名は瓦（かわら）
2. バーチャロン2は、ロボコンみたいなキャラ
3. 実は経歴は全部ウソ

諸君！ これが真実だ！ メディアを信じるな！ 目を開け！ そして、全ての人民にゲームを！ 来月また会おう！

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.41

PRESENTED by SEGA

http://www.sega.co.jp/AM2/

今週はちょっと趣向を変えてAM2研完全監修の「スカッドレースオフィシャルガイドブック」を大紹介。本日2月21日、880円でソフトバンクから発売中！

CONTENTS

SCUD RACE

スカッドレース発売!!

AM2研オフィシャルガイドブック

昨年末に登場して以来、大人気の「スカッドレース」。このオフィシャルガイドブックが本日発売されるぞ。本文記事を読んでもらえば、そのすごさがわかってもらえるハズ。これを読み終わったらすぐに本屋さんへGO！だ。

AM2 AM R&D DEPT.#2

OFFICIAL GUIDE SCUD RACE POINT 1 AM2研が責任編集!!

このガイドブックは、セガ初のメーカー完全責任編集本。ありがちなメーカーオフィシャル本とは違い、AM２研のスタッフが企画、編集といった作業にかかわっているのだ。これはゲームの持つスマート、ゴージャス、リアリティといったイメージをメーカー自らの手で余すところなく伝えたいという発想から実現。このゲームに対するAM２研スタッフの思い入れが伝わってくるようだ。「単なるゲーム攻略本ではなく、実際のレースガイドブックのような雰囲気を出したい」というコンセプトの元、スーパーバイザーとして元F-1情報誌のスタッフを起用。ゲームファンだけでなく、実際のモータースポーツファンもうならせるようなデキを目指して、細部にいたるまで徹底したこだわりをもって作られているぞ。

OFFICIAL GUIDE SCUD RACE POINT 2 後藤・名越の夢の対談！

豪華対談として、元マクラーレンホンダF-1監督として有名な後藤治氏と「スカッドレース」のプロデューサー、名越稔洋氏との対談を収録しているぞ。対談は好きな車の話から仕事の苦労話、そしてゲームとモータースポーツの関係といった深い話までおよび、互いに頂点を極めた２人の会話内容は非常に興味深い。

後藤・名越対談は大いに盛り上がったぞ。詳しくはガイドブックを見てくれ！

OFFICIAL GUIDE SCUD RACE POINT 3 オリジナルハイエンドCG満載！

CGはすべてAM２研スタッフが新規制作。これらのCGを作り上げるために寝る暇も惜しんで作業が続けられたのだ。

作成にあたってはAM２研デザイナーが全面協力。

20点以上のオリジナルハイエンドCGを満載しているぞ！ このページに紹介されているCGはその中の一部に過ぎない。

OFFICIAL GUIDE SCUD RACE POINT 4 その他、インタビュー多数収録！

このほかにも、開発スタッフインタビュー、筐体開発における苦労話やサウンドレコーディング風景、またゲーム中で見事なボーカルを披露してくれる浜野宏子さん（彼女のプロフィールは次のページで）の紹介など、ゲーム開発中の裏話なども紹介しているぞ。

レースゲームファン、AM２研ファンの両方に満足してもらえること間違いナシの一冊だ！

開発も終わって、スタッフ全員で記念撮影。中には寝てる人も？

NEW SCUD RACE ITEM

スカッドレースCDも発売決定!!

スカッドレース、待望の音楽CDは2月19日に発売だ!

「スカッドレース」サウンドディレクター。代表作は「バーチャストライカー」「バーチャコップ2」など。

「スカッドレース」サウンド担当

宮本英明

富士スピードウェイでのエンジン音サンプリング、女性ボーカルによるBGMなど、サウンドだけでも非常に贅沢な「スカッドレース」待望の音楽CDが2月19日に発売することになった。本作品の聴き所を、サウンド担当の宮本氏が語るぞ。

本誌■まず今回のCDの解説をお願いします。

宮本■ゲーム中のBGMをアレンジなしで収録しています。「スカッドレース」はMPEGボードという圧縮ボードを持っていまして、それに音をサンプリングして再生しているんです。平たくいえばMDみたいなもんで、実は「これがMODEL 3の音源だ!」というわけでもないんですよ。

本誌■ゲーム中に流れるBGMがそのまま収録されて入るんですね?

宮本■そのままというわけでもなく、曲の構成が違っています。実は原曲はどの曲も3分ぐらいの長さなんですが、ゲーム中は1分ぐらいのループで再生しているんですよ。このCDは原曲をそのまま収録していますので、ゲーム中に聴くことのできないフレーズをたくさん聴くことができます。特に聴き所は初級夜コースですね。この曲はボーカル入りなんですが、実は3番まで歌詞がありまして、ゲーム中は1番しか聴くことができないのが、今回は全部聴くことができるんです。

本誌■女性ボーカルの浜野さんについてお聞きしたいんですが?

宮本■MPEGボードは生の楽器での演奏がそのまま収録できますので、それだったらボーカルを入れたいということになったんです。名越から「迫力のある女性ボーカルを」というリクエストがありまして、そこからオーディションを行い、最終的に浜野さんに決まりました。

本誌■一緒に仕事をして、浜野さんはいかがでした?

宮本■見た目はキャシャで大丈夫かなと思ったんですが、実際に声を出してもらったらものすごく迫力があって、イメージとピッタリでしたね。ぜひまた唄ってもらいたいです。

本誌■作曲についての苦労話などはありますか?

宮本■名越からフレーズ単位での細かい直しのリクエストがあったり、イメージのすり合わせ作業など、入念な打ち合わせが行われたんです。これは普通のゲームの何倍もの量でしたね。

ボーカル担当

浜野宏子

米国の音楽学校卒業後、ジャズボーカルのトレーニングを受けた本格派ボーカリストなのだ。

本誌■それでは、最後に一言。

宮本■今回のCDはミニアルバムという形式で発売されます。値段も安い(1800円)ので、ぜひ買って下さい。

本誌■ありがとうございました。

サウンドにも力が入っている本作。スタッフと綿密な打ち合わせ中。

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF(バーチャサーフ)

週刊になったおかげで掲載率も大幅アップのはずなんだけど、今回のバーチャサーフはちょっと少な目。気長にいきましょ。

毎週バーチャサーフもいけそう?

AM2研 NET WORKER

ウメ

友人から「見た目がどんどん派手になっていく」と言われました。

どうもこんにちは、ウメです。これを書いている2月6日現在、スカッドレースオフィシャルガイドブックの編集作業の真っ最中。はたして、間に合うのか(笑)。

●葵って本当に高校生なのでしょうか? 背も高いし、顔立ちも20歳を過ぎている感じが……。 (仙台市・NAONORI)

ウメ■鋭いっ! 葵は、実は当初の予定ではもっと年上の設定だったんです。

●有井さんのキャラは3仕様でもキレイで好きです。またCG画集出してくれないかなー。 (杉並区・鶴浜カンナ)

ウメ■ありがとうございます。デザイナー独特のタッチをちゃんと見分けることができる読者の方がいるというのが、嬉しいですね。

●ウメちゃんは、某マンガに出ているように壊れていますか? (奈良市・DEB)

ウメ■うーん、あそこまでは壊れていませんが、結構そうかも(笑)。基本的にはあんな感じです。

●ネオジオに2D版のバーチャファイターを作ってほしいです。(岡山県・後藤武)

ウメ■いろいろと大人の事情もありまして、これはさすがにムリかと(笑)。ですが、ジェネシス(海外版メガドライブ)用に、2Dバーチャファイターが発売されているという事実を知る人は、社員でも少ないですよね。

●もしバーチャストライカー2に顔デカモードが入るのなら、ぜひ隠しチームはキッズにしてください。(奈良市・DEB)

ウメ■うーん、これはどうでしょうねぇ(笑)。とりあえずノーコメントということで。アーケードリリースをお楽しみに!

●AM1研に負けないでください!

(横浜市・橋本明幸)

ウメ■大丈夫です(笑)。

●よく開発者の顔写真が出ていますが、たまに顔色が悪いときがあります。過労で倒れない程度に頑張ってください。

(川口市・大瀬俊)

ウメ■具体的に誰の顔色が悪いんでしょうかね。うーん、気になる!

それでは、また。

オフィシャルガイドブック「スカッドレース」プレゼント!

今回は、その魅力のほんの少しだけを紹介したAM2研監修「スカッドレース」オフィシャルガイドブック(ソフトバンク/880円)をなんとプロデューサーの名越稔洋氏直筆サイン入りで10名様にプレゼントしちゃうぞ。従来のドライブゲーム系の功略本とはまったく違う、イカした内容のこのガイドブックは、車好きの人はもちろん、多くのゲームファンの人にも満足してもらえるはずだ。ほしい人は下記の住所の「スカッドレースオフィシャルガイドブック」係までハガキで送ってね。締切は3月7日当日消印有効だぞ。

ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研EXPRESS WEEKLY」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考に入れるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

【AM2研EXPRESS WEEKLY 応募先】AM2研エクスプレス・ウィークリーやプレゼントへの応募は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「AM2研EXPRESS WEEKLY○○係」まで送ってね。

SEGA SATURN SOFT REVIEW

WEEKLY!! 発売前ソフトプレイ 気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

2月22日〜2月28日

バレンタインも終わって今度は男の子がお返しをする番。そんな時にピッタリのソフトが登場。その他も要チェック!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまでも購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員

●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

韓国のゲーム状況を視察してきました。まだセガMkⅢが現役! 日本で買い付けたSSソフトが高値で売られ、海賊版周辺機器が充実してました。(櫛田)

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員

●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

「冬来りなば春遠からじ」とはよく言ったもんだが、僕の春（仕事方面）はいつになったらくるのでしょーか。終わんねーよ。マジで。(ガイア)

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員

●TETSU
●リアル鈴木
●網島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

最近はFFⅦをメインに蒼穹とかFMMをやっている。サターンがメインにならないのが少し寂しい。ナイツレベルの大作出てこないかな。(TETSU)

発売予定ソフト

SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL1

2月28日発売

- 使用サンプルの完成度 100%
- 難易度 普
- 平均点 5.66

●セガ
●4,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●バックアップ（1コ・10ブロック）
●1人〜2人用（交互）

アーケードの名作が集結!

セガ懐かしのアーケードゲーム集第1弾。今回は「フリッキー」「ペンゴ」など4本を収録。

これだけ収録されて、この価格。嬉しいよね。

Vol.3 95Pへ

女性ユーザーズ: サターンでまさに完全復活!

最初は「懐かしいけど、今サターンで復活させる意味あるの?」なんて思ったんですが……。例えば「ペンゴ」がMDに移植された時は「懐かしいし、よく出来てるな」くらいだったのが、今回は当時のゲーセンでの興奮まで思い出せるほどのデキ。ラインナップもニクイ。しかし、当時のグラフィックなどはおいといて、やはり業務用ってスゴイ。昔のゲームでも、完全復活にはサターンクラスのパワーが必要なんだと感じました。マニアでない人も、案外一度はやったことがありそうなゲームが入っているので、ぜひ今後にも期待。(ようこ)

7

ハイローラーズ: 古いゲームは懐かしいだけ

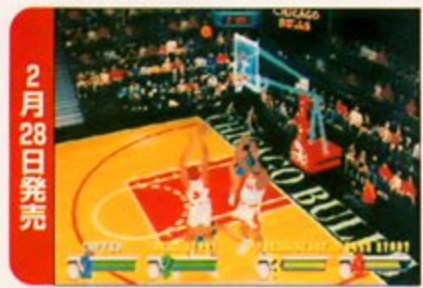
懐かしいゲームが4個入り。そんだけ。まだビデオゲームが目新しい時代だったからこそ楽しかったわけで、目が肥えた今となっては、ただただ、懐かしいだけ。かつては親のズボンのポケットから小銭をちょろまかしてまで遊んだゲームたち。思い入れもあるはず。でも、5分ぐらいで飽きた。まあ、ゲーム史の断片的な資料として持ってるなら、バチは当たらんでしょう。たった4本しか入ってないけど。古き良き時代の懐かしさに触れてみたいなら、買ってもいいんじゃないでしょうか。俺はもういいや。ゲップ。(居酒屋)

4

ゲストライターズ: あれ?これでおしまい!?

プレイしてまず最初に出るであろう一言は「うわっ、懐かしい」だろう。「ペンゴ」の"ポップコーン"サウンド、爽快軽快「フリッキー」、画面だけ覚えてる「アップンタウン」そしてチープでとっても難しい「ヘッドオン」……。ん!?これで終わり!?懐かしい思い出が途中で途切れてしまった。どれも再現度が非常に高い（オレの覚えている範囲で）のはいいが、ナムコがPSで展開しているシリーズと比べるとボリュームが薄すぎる。値段があと1,000円高くなってもいいから、もう数本入れて欲しかった。次回作への期待がかかる1本だ。(TETSU)

6

NBA JAM エクストリーム

2月28日発売

- 使用サンプルの完成度 100%
- 難易度 普
- 平均点 6.66

●アクレイムジャパン
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（バスケットボールゲーム）
●バックアップ（1コ・27ブロック）
●1〜4人用（同時）
●マルチターミナル6対応

フルポリゴンで迫力の試合が!

2on2バスケの定番、NBA JAMシリーズの最新作。フルポリゴンの3Dで、試合を展開する。

もちろん、NBAの選手はすべて実名で登場。

Vol.1 110Pへ

女性ユーザーズ: アクレイムらしい派手さがあるね

2on2バスケって画面がスッキリしていて4人用にはちょうど良い感じ。パワーアップボタンを押すことで、派手なプレイができるのも単純でうれしいしね。シュートもジャンプの軌道がキラキラしちゃって、目に見えるほど派手なところも、ちょっとオカシイけど、わかりやすくて好き。でもこういうゲームって好き嫌いがあるから、やっぱりバスケファンには薦められないんだよね。ところでタイトルの「エクストリーム」って"男性ホルモンが増加されてパワーが上がった状態"のことなんだって。まさにタイトル通りのゲームっていうの感じかな?(あつこ)

7

ハイローラーズ: 多人数プレイがアツいっス

なんかキャラでかいッスね。PS版と比べると、かなりの大きさ。そこがいい。バスケゲームの場合、小さなキャラがどんなアクションしてても迫力に欠けると思う私としては、うれしいハナシですわ。ゲーム展開もテンポがあってなかなか。ゲームモード、オプション各種も充実していていい感じです。このゲーム、多人数プレイがアツイので、購入した人はマルチターミナル6で対戦してみるとイイでしょう。ただし、モニターもそれなりに大きくないと、みんなが見えないなんてことに……。画像が粗めなのが残念。(ガイア)

7

ゲストライターズ: 男性ホルモン分泌!!!!

ついにシリーズはポリゴンに!!と言いたいところだが、これが実はクセ者。システム的な部分はほとんど変わらないのだが、あの独特のスピード感が薄れてしまったとともに、ボールと選手との関係が非常にわかりづらくなってしまった。今考えてみれば2D時代のツルツルとした動きのほうが、このゲームには合っていた気がするのはオレだけではないはずだ。シャックやジョーダンといった一部の超A級プレイヤーがいないのも寂しいところだが、デカ頭モードや隠し選手（例のアレ）の存在はちょっと楽しみな感じ。(TETSU)

6

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

Space JAM(スペースジャム)

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.0

- アクレイムジャパン
- 5,800円(全年齢推奨)
- SPT(バスケットボールゲーム)
- バックアップ(1コ・2ブロック)
- 1～6人用(同時)
- マルチターミナル6対応

2on2はもちろん、3on3も楽しむことができる。

もちろん、ジョーダンもいます

「ルーニー・ティーンズ」のキャラが登場するバスケゲーム。6人までの同時プレイが可能。

Vol.4　64Pへ

女性ユーザーズ：バニーの動きが超カワイイ♥

ワーナーの人気キャラ＆実在のバスケのスーパースターって組み合わせが、アメリカっぽくてイカしてますね。とにかく、各キャラクターの動作が可愛い♥　バスケっていっても3on3(又は2on2)で、普通のバスケゲームよりプレイしやすいし、試合の合間にミニゲームができるのも吉。ただ、操作ボタンが少なくて楽な反面、細かいプレイができないのが残念。ミニゲームでキャラが操作しづらいのもね。あと、混戦になると自キャラを見失いがち。使用キャラも、もう少し多いとうれしかったかな。（稲垣）

6

ハイローラーズ：内容的に浅いイメージ……

人気のアニメーションキャラクターが、バスケット選手になって活躍するゲームなんですけど、実際に遊んでみて感じたことは子供だましってところですか。スポーツ好きの小生としては、もうすこしフェイントやディフェンスなどのテクニックを盛り込んで、読み合いの要素を増やしてほしかった。使用キャラクターの中にマジック・ジョンソンがいるんだしね。あとは、キャラによってもう少し変化が欲しい。こんなキャラを使ってるんだから、スピードやシュートというバスケット要素以外の何かを入れてほしかった、というのが正直なところ。（MAN次郎）

4

ゲストライターズ：子供向けだからこそ

アメリカのＴＶアニメの人気者でプレイできても、日本ではそれほどウリにはならないかも。ゲーム自体は、本家（NBA）にはなかった3on3も楽しめる。コミカルなキャラクターの細かい動きは見ていて楽しいが、操作してみると反応に多少のタイムラグを感じた。試合の合間のミニゲームも、アイデアがイマイチで、プレイしてみてあまり楽しくはなかった。子供をターゲットにするなら、単なる射的とか数当てゲームみたいな、単純にハマれるもののほうがよかったかも。同キャラ対戦がないのもちょっと残念。（網島）

5

首都高バトル'97 土屋圭一＆坂東正明

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.55

- イマジニア
- 5,800円(全年齢推奨)
- RAC(レースゲーム)
- バックアップ(5コ・6ブロック)
- 1人プレイのみ
- レーシングコントローラー・セガマルチコントローラー対応

サターン版ならではの、充実した内容が嬉しい。

本物の走りを追求しろ！

首都高のリアルな描写、車体の微妙な挙動を忠実に再現する、首都高シリーズの最新作。

Vol.6　120Pへ

女性ユーザーズ：知ってるような道と車が刺激的

レインボーブリッジ～つばさ橋～ベイブリッジ(!?)の美しい景色を横目に、湾岸線のドライブが楽しめる本作は、シリーズ最高の面白さだね。ハンドリングの鈍さが、レースカーではない、街乗りの車をしっかり再現しているし。ただ、最新版を連想させるタイトルで、PS版との大きな違いがないのは残念。ドリフトボタンの存在は許せないけど、その後のコントロールが難しいっていうので帳消しかな。場所によっては暗くて視界が悪かったり、バスが幅寄せしてきたりと、走りにくい状況もあるけど、公道らしさが出てていいね。（柳田）

ハイローラーズ：公道レースならではの仕掛けが欲しい

首都高レースものの代名詞です。このタイプの場合、いわゆるレースゲームとの差別化で「首都高」という舞台を選んでるわけですから、それなりに「首都高を走っている現実感」というのを演出してほしいな、というのがホンネ。実際のコースを元に、「あ、こんなコーナー、あったあった」というレイアウトがされているのは面白い。ただ、アザーカーが車線変更する時、ウインカーを出すくらいのことはしてほしいッスね。ぶつかったら死んじゃいますよ、普通。これでは「首都高」を名乗るには、多少中途半端かと。（ガイア）

6

ゲストライターズ：ツボを押さえた作りに好感

ストイックなレースゲームは苦手なんだけど、そんなボクにもこのゲームは楽しめた。特にドリフトがボタン一発で出せる機能は◎。舞台が首都高だけに、一般車（トラックやバスもいる）の間を縫うように走り抜けていくのも、緊迫感があってナカナカよい。コースが3つと少な目で、何度も同じコースを走らされることになるのはチトつらいけど、バランスが絶妙なライバル車の速さや、パーツのセッティングで、車の性能が一気に向上するあたりで帳消しかな。全体的な作りは丁寧だよ。（柴山）

7

不思議の国のアンジェリーク

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

- 光栄
- 5,800円(全年齢推奨)
- ETC(バラエティゲーム)
- バックアップ(1コ・21ブロック)
- 1人プレイのみ
- パワーメモリー非対応

ミニゲーム満載。ラブラブエンディングも！

守護聖様達のお茶会よ!?

シリーズ最新作は、ADV仕立てのバラエティゲーム。守護聖様方のお茶会に出席しよう。

Vol.2　84Pへ

女性ユーザーズ：ファンなら楽しめそうなんだけど

すごろく形式でミニゲームもいっぱいだし楽しいことは楽しいのよ。でもこれファンじゃないと結構キツいかも。なんたって最初の難関が「アンジェリーク」のカルトクイズなんだもの。まあ、最初から敷居を高くしとくってのはファン向けの場合、親切っちゃ親切なんだけどね。それと4時間という時間制限だと初回でクリアはちと難しい。それゆえに何度もプレイするファン魂が必要なのね。まあ、おニューなグラフィックも何枚か入ってるし、エンディングもそこそこ楽しいからファンなら持っておきたい1本よね。（かおり）

7

ハイローラーズ：個人的にはマルセル様

男には絶対こんなゲーム楽しめねぇよ、とか思っていたんですが、けっこう楽しめました。本来アンジェリークファンのためのソフトである本作を僕が楽しめた理由としては、アドベンチャーにすごろくを足したようなシステムが新鮮に感じられたことと、ミニゲームが面白かったことですかね。さらに、守護聖様とのイベントも豊富で、CGもけっこうあるのもいいですね。最初のカルトクイズに答えられず、泣きが入りもしましたが。僕でもこれだけ楽しめるのだから、アンジェリーカーは絶対買いの1本でしょう。（明石家）

7

ゲストライターズ：ファンならぜひ欲しいが……

スゴロクっぽいバラエティソフトと聞いてたけど、1人でしか遊べなかったのにはちょっとガッカリ。でも、思っていたよりゲーム性があって、難易度もそこそこ、かつ比較的短時間でクリアできるというのは、対象となる「アンジェ」ファンのことを考えると間違いない選択ですね。1回クリアすれば、何をどうすれば……というのがつかめるので、まさにファンにはうってつけのソフト。ただし、それ以外の方にはちょっと……。あと、サブゲームがいつでもできるようになっていないのは、不親切なのでは？（高坂）

6

発売予定ソフト　女性ユーザーズ　ハイローラーズ　ゲストライターズ

パネルディアストーリー ケルンの大冒険

3月14日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.66

●翔泳社
●6,200円（全年齢推奨）
●RPG（マップメイキングRPG）
●バックアップ（3コ・63ブロック）
●1人プレイのみ
●パワーメモリー対応

冒険世界を創造しよう
様々なパネルを組み合わせてマップを作成するRPG。君の手で世界を広げるのだ。

宿屋や店がある他、モンスターも出現する。

Vol.1　168Pへ

RPGっていうよりパズル

自分のレベルにあった敵が出てくるから、戦闘は比較的楽だし、ダンジョンも単純。そういう点では、RPG慣れした人には物足りないかも。マップ製作画面とフィールド上を行き来する時、読み込みが長いのが少々難です。でも、地形ごとに別れた「パネル」の配置しだいで宝箱や洞窟が現れるっていう、一種パズル的なところは吉。面クリするのに必要な配置は必ずヒントをもらえるけど、ヒントのない配置方法を自力で発見した時は「やった！」って気分になれます。対象年齢は低めみたいなので子供といっしょに遊ぶ時にでも。（稲垣）

6

ゴワッ！

ターッ！　ちゃぶ台返しからフテ寝へのコンビネーションヌッフッ!! ていうか、パネルを置くことでの戦略性が感じられない。パネルを並べてマップを作っても創造する楽しみは得られないし、自分が作ったマップを歩く意味が俺にはわからん。普通以下のRPGにマップメイキング機能をつけただけ。画面切り替え時、データ読み込み時のレスポンスが悪いうえ、オープニングはほぼ静止画。そしてとりあえずの声優起用。アクションRPG風なのにアクション性もない。ゲーム自体、何だか作業させられてるような作りだね。（居酒屋）

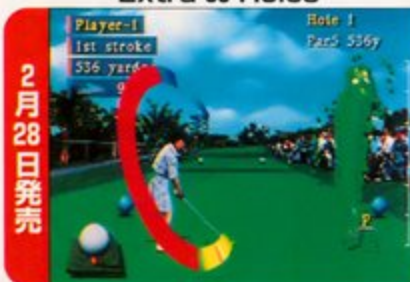
4

RPGの初心者に

1つの町を拠点にゲームを進めていくRPGは、メガドライブでもあったが、それも良作だった記憶がある。目的達成するたび、町の人々のセリフが徐々に変わっていく、これがとてもうれしいのだ。道中のパネルをめくる方式のRPGを、一歩進めてマップ自体を自由に製作できるようにしたアイディアは秀逸。強力な敵の出現を嫌って、平地ばかりを並べてボスまでつなげてプレイしてしまった。キャラデザインもライトではのぼのしていて好感触。難易度も高くないので、RPG初心者におススメ。マップを作って楽しもう。（綱島）

7

ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.66

●T&Eソフト
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT（ゴルフシミュレーション）
●バックアップ（1コ・329ブロック）
●1〜4人用（対戦）
●マルチターミナル6対応

リアルなゴルフを体感しよう
シリーズ最新作。ハワイの名門コース「ワイアラエCC.」を初め3コースを収録している。

スーパーショットモードが新しく搭載された。

Vol.6　123Pへ

娯楽要素も加わった本格派

いろいろなマシンのワイアラエを見たけど、サターン版はがんばってますね。視点切り換えはスムーズかつスピーディでCDアクセスも気にならないくらい速い。ゲームシステムもおなじみのスタイルで、プレイヤーを選ばないのがうれしいわよね。また、TV中継のようなワイアラエの景色が目に楽しく、ボールの視点でコースを眺められるっていうゲームならでの楽しさもあるし。今回は風速がメチャクチャ強い架空のコースなども収録されているので、今までのゴルフシミュレーション以上に楽しめるんじゃないかな。（櫛田）

7

いい手ごたえだ！

計算することが何より熱いゴルフゲーム。風を感じ、芝の傾きを見て、そしてすべての計算から放たれるベストなスイング。どれもこのゲームで再現できます。ゴルフゲームは、こういった計算の要素が増えれば増えるほど面白くなると思う。また、初心者にもわかりやすく、色々な面でゴルフ自体を教えてくれるのも好感が持てる。ゴルフの知識がゼロの人でも、どっぷり浸かっちゃいそうないい雰囲気が出ています。あえてひとこと言うなら、スイングする際のボタンを押すタイミングの難しさ。ちょっとシビアかな。（MAN次郎）

8

接客用にも納得の1本

ファミコンのゴルフを遊んでいた世代にとっては夢（？）のようなゴルフシミュレーターといえるでしょう。画面の情報量＆できる操作が多い割に、とっつきやすく、ゴルフ好きのおじさんユーザーでもすぐに対応できる範疇に収まってます。このへんはさすがに老舗。加えて、最初に書いたように、演出面での付加要素や細かいデータを保存してくれたりといったゲームとしての側面も非常によくできています。個人的に気に入ったのは打ったボールを追いかける視点。できたらなぁ…と、昔思っていただけに感慨もひとしお。（高坂）

8

天地無用！連鎖必要

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.0

●パイオニアLDC
●6,800円（全年齢推奨）
●PUZ（落ちモノパズル）
●バックアップ（1コ・2ブロック）
●1〜2人用（対戦）
●無限コンティニュー制

ドタバタ落ちモノパズル！

おなじみ"天地無用"キャラ達が、今度は落ちモノパズルになって登場！

ストーリーモードでは、相変わらずの面々。

Vol.4　94Pへ

キャラの個性がよく出てる

いわゆる普通の落ちゲーだけど、うまく天地無用の世界観を取り込んでいる感じ。CD-ROMの機能を生かして声優さんがしゃべりまくるのもポイント高し。自己紹介モードやストーリーモードは原作を知っている人なら思わずニヤリとさせられるでしょう。エンディングもキャラごとにあって楽しいし。ただゲームシステムにやや難あり。相手を攻撃する時に相手フィールドへ水を送るのは面白いが、特殊玉の種類が多くて、連鎖を組みにくい。原作ファンでアドベンチャー以外の天地無用ゲームが遊びたいなら買いでしょう。（飯田REI）

7

ファンでもギリギリかッ!?

ストーリーモードなど、ところどころにデモが入っているんですが、アニメーションと呼べるほどのものではないね。ていうか、こんなんで「天地無用」大好きっ子は喜ぶのかッ!?　肝心のゲーム内容は、土台がデコボコなおかげでブロックを消しやすく、結果的に連鎖が作りやすくなっているのはよいとして、この逆転しづらいシステムをどうにかすべき。ハートを3つそろえないと自分のところの"ブクブク水"を引かせられない、というのはちょっとツライ。そのせいで、イマイチ盛り上がりに欠けちゃうんだよな。（明石家）

5

ゲーム自体は不満

落ちモノ好きな、天地ファンを狙い撃ち!?　発表から気になっていたので早速プレイ。やってみると、相手への水攻撃をカットできるモードが欲しくなった。水に浸ったブロックは連鎖しないので、同じ力量なら逆転がほぼ不可能。よって接待用としては不向き。ストーリーモードの難易度が1種類なのも残念。本作では6種類のブロックがあり、落ちモノとしては高難易度の部類です。また相手がアニメしている間、こっちのブロックが落ちてこないのもかなりイライラする。おまけは必聴なので天地ファンなら買いだが。（綱島）

6

編集部総評　老舗の力を見せつけた「ワイアラエ」の他、スポーツものが高評価。さて次週は前評判抜群の「エヴァ2」が登場。必見だぞ!!

女の子ならやっぱり「不思議の〜」なんだけど、ディープなセガファンには単純に遊べて楽しい「SEGA〜」も良いね。（あつこ）

今週は人を選ぶソフトが多いかと。とりあえず、個人的には「SEGA AGES〜」で昔を存分に味わってみたいッ！（明石家）

「アンジェ」「天地」ファン向けの作品など、ユーザー限定ソフトが目立つ。個人的には「パネルティア」がお薦め。（綱島）

裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

バーチャコップ2最後の裏技がついに登場よ。
でもこれはほんの前触れなの。
次号はセガファン必見のAM2研特集。ちょっと見逃せないよ!

イラスト／Jerry

裏技に関する質問は平日しか受け付けないの。そこんとこよろしくネ。

特級

バーチャコップ2
敵キャラ反乱? オレたちだって、思い通りに動いてみたい。

京都府 バーチャ3のかくれキャラ

いつも、飽きずに同じことを繰り返す、おバカな敵キャラたち。でもたまには違うことしたいと思っているに違いないわね。この裏技を使うと、敵キャラがランダムに登場するの。これならいつプレイしても新鮮な気持ちで遊べるんじゃないかしら?
でもこの裏技は「OPTION PLUS」を出していることが条件なの。サタマガvol.3に載っている、"すべての条件が揃うスペシャルコマンド"を必ず入力してね。

腕に自信があるなら、自力で「OPTION PLUS」を出してみてね。

変更後

ヘリから突然の攻撃。敵の動きが常にランダムなのよね。

ノーマル

初めはヘリから降りた後に攻撃してくるんだけど…。

★ポイント★
「OPTION PLUS」を出してから、モード選択時にパッドのRを押しながら"ARCADE"モードを決定する

3級

ファンタジーゾーン
Lボタンでバーチャマネーをチャリーンと入れよ

編集部提供

よりアーケードライクに遊びたい人にオススメ。SEGA AGESのシリーズでお約束の裏技を紹介よ。成功すれば、画面の"PUSH START"が"INCERT COIN"に変るの。お金の代わりになるLボタンを押してクレジットを入れればゲームが始まるわ。まあ雰囲気を味わいたい人向けってカンジね。

★ポイント★
CD起動直後のSEGA AGESロゴの表示中に2P側でA・Cボタンを押しながらスタートを押す。

真ん中に"CREDIT"って表示されているの。見えるかな?

2級

K−1 Fighting Illision GRAND PRIX 翔
燃やせ大和魂! ナイスおじさま石井館長。今ここに、復活

東京都 斎藤 義昭クン

今年はドームツアーもあるし、ますますエキサイトしそうなK−1GRAND PRIX。ゲームの方もとっておきの裏技を紹介よ。最後に登場する正道会館の石井館長は当然使えると思ってたけど、もう1人隠しキャラがいるなんて、私も超不覚ってカンジね。なんと石井館長と隠しキャラ"Yamato"が使えるの。石井館長はかなりのスピードを持つ選手、Yamatoはパワーファイター。どっちもかなりおもしろそうなキャラよね。

★ポイント★
LV2以上でゲームをクリアすると、石井館長とYamatoが使えるようになる。

キャラクターセレクトで角田の下に石井館長とYamato選手が現れるよ。

スピード対パワー。この勝負だとどっちが強いのかな?

3級

テラ・ファンタスティカ
あのかわいいキャラクターを超拡大。ドットの隙間まで見るべし。

高知県 片岡 正人クン

年末に登場したファンタジックなシミュレーションにもささやかな裏技があったの。戦闘シーンにもかなり複雑な要素があるみたいね。でもこの戦闘シーンで視点移動や拡大縮小ができるコマンドあったなんて知っている人は少ないんじゃないかな。戦闘の勝敗には関係ないみたいだけど、自分の好きなキャラの攻撃シーンなんかは、アップで見てみたくない?

★ポイント★
拡大戦闘の画面でコマンド表示が出ているとき、Rボタンを押すとコマンドが消える。その後方向キーを押すと以下の効果がある。 ●上…ズームアウト ●下…ズームイン ●右…敵側に視点移動 ●左…味方側に視点移動

Rボタンを押すと全体をキレイに見渡せる。

攻撃のエフェクトもきれいに見えるぞ。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

サタマガVol.3を持っていないうつけ者にスペシャルコマンドを教えてしまおう。〈1Pにバーチャガン、2Pにパッドを接続しAタイトルでパッドから上下上下AXBYCZと入力する。〉

GAME & ART

ゲームとアートの微妙な関係

ときに、新しいテクノロジーは新しい美を生む。
デジタルなオーラをまとった少女に、新しい肉体が宿る瞬間。

第4回 デジタルな少女の不思議な肉体

作品4
「DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵」
セガ／1997.1.10
2,800円（コンビニ専売）
ETC

ケネス・クラークという美術評論家の爺さんが書いた『ザ・ヌード』という本がある。ぼくは「デジタルダンスミックス ～安室奈美恵」を見ていて、この本のことを思い出した。

このソフトに裸の安室がいるわけではない。ぼかしを消しても何も出てこない。そんなゲームの裏ワザなどない。でも、このデジタルな安室の肉体は、ケネス・クラークが言っている「ヌード」という概念にそっくりに、ぼくには思える。

デジタルな安室の体の動きは、とってつけたようで不自然だ、という批判の声を聞いたことがある。言っていることはわかるが、ぼくにとってはその肉体は不自然なのではなく「不思議」だ。

自然な安室奈美恵の肉体が見たければ、ミュージック・ビデオを見るか、ライブ・コンサートに行けばいい。この「デジタルダンスミックス ～安室奈美恵」には、そういう自然な肉体ではない、この世にはない不思議な肉体がある。

安室奈美恵の踊りに、デジタル特有の動きが加わることで、生身の肉体と幾何学の肉体が合成され、新たな肉体として「再構成」されたことが、ぼくにそう感じさせるのかもしれない。それを不自然とみるか不思議と見るかは、個人の感性が決めることで、好みは自由だ。

ただぼくは、そこでケネス・クラークの『ザ・ヌード』を思い出した。

彼は、美術のなかの裸体像には2つのタイプがある、と書いている。「NUDE」と「NAKED」だ。ただ服を着ていない状態が「NAKED」で、造形された裸体像が「NUDE」だという。

「NUDE」というのは、裸の肉体をそのまま描いたのではなく、画家のテクニックによる何らかの「再構成」によって、肉体が描かれているものだ。実際にはありえないような「作られた肉体」を描く。それが「ヌード」だというのだ。優れた美術作品の裸体像はすべて「ヌード」だという。

服を着ていない裸体を描くのは簡単だが、「ヌード」を描くのは難しい。「ヌード」とはひとつの美的様式であり、それは「創造」だからだ。

たとえば16世紀の画家にクラナッハという人がいて、不思議なビーナス像を描いている。足が異様に長く、現実にはこんな肉体の持ち主などいないはずだ。その神秘的な肉体が、見るものを魅了する。それはこの少女の肉体が「ヌード」になっているからだ。ただの裸は、いやらしく下品だ。だが「ヌード」は美しく高貴だ。

「デジタルダンスミックス ～安室奈美恵」の、踊る安室はこの「ヌード」と同じだ。彼女が服を着ているか、否かなど問題ではない。それは「再構成」された肉体なのだ。

『風景のなかのヴィーナス』
クラナッハ作（1529年）

そもそも安室奈美恵という少女は、その存在が「ミックス」によって出来ている。沖縄の風土と歴史のせいか、アメリカ風のビートのきいたダンスが似合う。アメリカと日本のミックス。そして「デジタルダンスミックス ～安室奈美恵」には、さらにいろいろな「ミックス」が加わっている。

それが現実に存在しない、まるでクラナッハのビーナスのような、不思議な少女の踊る肉体になる。

このデジタルな肉体の不思議な少女こそ、現代の「ザ・ヌード」ともいえるビーナス像なのかもしれない。

フセ博士
布施英利（ふせ ひでと）。東京藝術大学・大学院博士課程修了（芸術学）。毎週のようにダイビングを楽しむ博士。このほどローバー・ディスカバリーを購入して浮かれているとの噂アリ。現在『relax』、『Bart』、『30s』などにコラムを連載中。

週刊布施アカデミア
インターネット上にあるフセ博士の研究所「電脳・布施アカデミア」。２月のテーマは「お笑い」。松本人志論とか、お笑いテレビ番組の放送作家の方との対談とか、やってます。ＵＲＬは、http：//www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。いますぐアクセス！

1月31日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
千葉県・杉本晃子、鳥取県・車田伸也、大阪府・難波賢士、宮城県・長谷川悠、北海道・中村宏修、高知県・草木重明、福岡県・戸村一成、栃木県・田中鋼、神奈川県・近藤淳哉、栃木県・山本大整、埼玉県・鈴木敏弘、兵庫県・間宮典明、千葉県・牛尾美帆、兵庫県・佐藤和馬、岐阜県・斎藤和俊、愛知県・中村慎一、千葉県・小川謙治、北海道・堀内槇一、秋田県・太田慶、兵庫県・佐藤剛史

②「侍魂天草降臨」ポスター（5名）
宮城県・前野季子、岩手県・大森勇二、埼玉県・平野稔幸、東京都・石倉悟、埼玉県・前田治

③「ロックマン8」ポスター（3名）
埼玉県・宮鍋真琴、埼玉県・具志川リエ、岡山県・一ノ瀬健司

④「バーチャファイターKids」ゲームノート（3名）
神奈川県・佐々木恵美、東京都・大石美奈子、石川県・保崎誠

⑤「重装機兵レイノス2」キーホルダー（5名）
東京都・渡辺宏一郎、京都府・須藤哲矢、埼玉県・村岡拓磨、大阪府・湊伸矢、大阪府・藤山北斗

⑥「バーチャファイター2」鉛筆（5名）
佐賀県・梅野妙子、東京都・那須利江、宮城県・猪俣澄香、東京都・元原優一、鹿児島県・友部泰明

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田明一 高橋祐介 野本由起）ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子）メディアミックス（田中 茂）山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子／**レイアウト** 村田雅美 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子）金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータプリント ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明穂／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

週刊第3号目も無事に出て、ほっとひと安心(?)。今号のセガサターンマガジングランプリ、お楽しみいただけましたか。今年に入ってラインナップ的に、やや寂しいサターンにも、ゲームショウ近辺には、ビッグなタイトルが発表される模様。お楽しみに！

セガサターンマガジン3月14日号は
2月28日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月7日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.10の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年2月21日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「ボンバーマン」1997年カレンダーポスター●10名

非売品／提供：ハドソン

黒地にボンバーマンのイラストが映えてる、お洒落なポスターをどうぞ。一年の計画はこれでバッチリだぞ!!

3 SmartTV●1名

発売中／提供：コンパル

これは便利!? パソコン用の外付け型TVチューナーだ。仕事に疲れたら、ちょっと一息するのもいいよね。

4「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」Tシャツ●1名

非売品／提供：SNK

君の胸元にキラリと輝く！ かもしれない京様のイラストが美しいTシャツ。かなりしっかりした作りだけど、イラスト部分はやさしく手洗いしてね。

5「ファイヤープロレスリングS」テレカ●10名

非売品／提供：ヒューマン

もう「ファイプロ」サターン版の、熱いバトルは体験したか!? まだの友達には電話で教えちゃおうぜ。

6「ポケットモンスター」カードゲーム●5名

発売中／提供：メディアファクトリー

対戦バトルで、どんどんカードを集めよう！ どのモンスターカードが入っているかは、開けてからのお楽しみだ。

SEGASATURN
とうげ・キング2
峠 KING 2
THE SPIRITS
峠をステージにKING BATTLEが
セガサターンで再び!
レーシングコントローラ、マルチコントローラ対応
セガサターン専用ソフト　3Dレースゲーム（1～2人用）
4月下旬発売予定
予価5,800円（税抜）
©ATLUS 1995,1997
協賛雑誌（五十音順）
CARトップ CARBOY CARisma Tipo J's ベストカー ホリデーオート REV
ATLUS JTCC Video Series
※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。
Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて　好評発売中！　3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道　好評発売中！　3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ　好評発売中！　3,300円(税込)
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ビーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス http //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

ATLUS
株式会社アトラス